ニンテンドウ64
ゲームボーイ
のすべてがわかる!

超本気!! 2大攻略『ゼルダ』&『パワプロ』

[2000.07 5/20発売号]

Monthly ファミ通64+（ロクヨンプラス）

●平成12年7月1日発行(毎月1回1日発行) ●第2巻 第7号 通巻13号

2000.07
100ページ付録付き特別定価 550円

任天堂全面協力

スクープ!!
『マリオRPG』の発売日、正式タイトルが決定!!
『マリオストーリー』

100ページ!! ゼルダ

絶対役立つ!!超本気の別冊攻略付録

新作スクープ4連発
マリオテニス64
スターオーシャン ブルースフィア
ロックマンXGB
真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」「赤の書」

新連載スタート! 禁断の秘技
リニューアル第2弾! コミック ゴレムマイト・アフロ

『実況パワフルプロ野球2000』
12球団完全データ&サクセスモード攻略!!

『パワプロクンポケット2』
イベントデータ完全解析!!

『パワプロ』攻略大増ページ!!

GameWave
毎週水曜深夜
TV東京/大阪/愛知で絶賛放映中

© 2000 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY / MASTER LICENSOR DREAM RANCH INC. © 2000 Nintendo

Nintendo
———— 謎を秘めた魔性の仮面
——月が墜ちてくる、最後の三日間
——リンクの出会う不思議な人々
こんどのゼルダは【こわさ】がある。

NINTENDO64
『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』が全貌を現す。
世界の滅亡まで残された時間は三日間。
従来のゼルダテイストはそのままに、
仮面、月、時間、そして
奇妙な住人達との出会いが
不思議な【こわさ】を演出する。
THE LEGEND OF
ZELDA®
ゼルダの伝説
ムジュラの仮面
このゲームは『メモリー拡張パック（ハイレゾパック）』がないと遊べません。
※お持ちでない方は『メモリー拡張パック付き』をお求めください。
好評発売中
IN
メモリー拡張パック付き
メーカー希望小売価格7,800円（税別）
ゲームカセット単品
メーカー希望小売価格5,800円（税別）
○3DアクションRPG
○1人用
○メモリー拡張パック専用
○振動パック対応
○バックアップ機能付き
NINTENDO64®
と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。 ©2000 Nintendo
任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地　任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

NTTドコモ公式サイトとしてiモードサービス“ポケットジーパラ”発・信・中!!

ポケット G ジーパラ
- 最新ゲームニュース
- 1 ゲームを予約する
- 2 ゲームを買う
- 3 オススメゲーム診断
- 4 売上ランキング
- 5 コラムde倶楽部
- 6 ジーパラ川柳
- 7 オモシロサイトなび
- 8 マイメニューへ登録
- 9 ご利用案内
- ポケGメールマガジン
- ポケG会員登録

☆☆☆☆☆☆☆☆
DVDプレゼント!!

(C)2000 Gpara.com Inc. All rights reserved.

カンタン接続!

メニューリスト
▼
エンターテイメント
▼
ゲーム
▼
ポケットジーパラ

あらゆる機種のゲームが買える、iモードでゲームが買える。

あのゲームが欲しいと思ったら、即注文。あなたの手をわずらわせることなく御自宅にゲームが届きます。プレイしたいときが欲しいとき、iモードで即アクセス・即ゲット! ニューゲームライフ、これからはジーパラ。

お買いあげの方にはポイント還元!

●「ジーパラプレゼンツ 小野坂・浅倉gaはぴぱら」文化放送をキーステーションに北海道HBC・関西AM神戸にて毎週金曜25:30～26:00放送中!

●全日本選手権フォーミュラ・ニッポンに2人乗りフォーミュラカーが登場! ジーパラは2シーター・フォーミュラを全戦サポート! 各戦会場にて搭乗抽選券を配布しています。

インターネットはこちら **http://www.gpara.com** 登録料無料

登録料無料!!
※通信料は別途かかります

TVCM放映中!(5月) テレビ朝日:MUSIC-ENTA〈水〉19:54～20:48 / グレゴリーホラーショー〈土〉23:54～ フジテレビ:さんまのまんま〈金〉25:00～25:30 日本テレビ:プレイヤーズ〈土〉24:25～25:25 ほか

〒153-0064 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー18F ジーパラドットコム株式会社 TEL.03-5740-7958(お客様窓口/月～金10:00～17:00) お問い合わせ:info@gpara.com

Gpara.com
ジーパラドットコム

http://www.gpara.com

登録料無料!!

おすすめメニュー

今週のジーパラ**オススメ**ソフト

ゲームサロン
キミの好きなサロンがきっとある

渡辺浩弐のクソゲー友の会

片瀬ゆきの
《次世代》QUEEN's
GAME stadium

などなど多彩なコンテンツお届けします

あらゆる機種のゲームが買える、インターネットでゲームが買える。

あのゲームが欲しいと思ったら、即注文。あなたの手をわずらわせることなく御自宅にゲームが届きます。プレイしたいときが欲しいとき、インターネットで即アクセス・即ゲット! ニューゲームライフ、これからはジーパラ。

お買いあげの方にはポイント還元!

●全く新しいゲーム情報メディア誕生!!　雑誌では絶対にマネできない、新作ソフトの動く映像がそのまま見れるDVDマガジンだ!!

Gpara DVD Magazine

創刊号発売中!
次号5月25日(木)発売!
以降毎月月末発売予定!

お求めはお近くのゲームショップまたはジーパラドットコムで。

販売元：コナミ株式会社　制作/発売元：株式会社GTV/ジーパラドットコム株式会社　協力：株式会社メディアファクトリー

NTTドコモ公式サイトとして
iモードサービス"ポケットジーパラ"発・信・中!!
メニューリスト…►エンターテイメント…►ゲーム…►ポケットジーパラ

TVCM放映中!(5月) テレビ朝日：MUSIC-ENTA〈水〉19:54〜20:48 / グレゴリーホラーショー〈土〉23:54〜 フジテレビ：さんまのまんま〈金〉25:00〜25:30 日本テレビ：プレイヤーズ〈土〉24:25〜25:25 ほか

〒153-0064 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー18F ジーパラドットコム株式会社 TEL.03-5740-7958（お客様窓口/月〜金10:00〜17:00） お問い合わせ：info@gpara.com

SUCCESS
GAME BOY COLOR
通信対戦可能！
通信ケーブル対応
おじゃる丸
まる
すべてのGAME BOY共通
〜月夜が池の たからもの〜
©犬丸りん・NHK・NEP21／©2000 SUCCESS
あ、おじゃる一、ちょうしは どう？
まぁ ボチボチと いうところかのぉ。
おじゃる丸を待つイベントは100以上！
登場キャラクターは60キャラ以上！
月光町をまわって、アイテムを集めよう！
きいておどろけ！
もちろん子鬼トリオ達の
あの名セリフも入っているよ！
えほん「おじゃデレラ」 10てん
はくちょうのはね 30てん
ポスト 5てん
タナカヨシコのお店で
アイテムを交換しよう！
テレビで放送中のアニメ、
「おじゃる丸」が
ゲームボーイで登場！
2000年7月発売予定
標準価格 3,980円（税別）
けまりでおじゃる
みやびな舞
うすいさちよ
26. Aボタンで けってい
もんたーじゅ
タナカヨシコさまと うしさま
トイレで
にございます
いただき おあやまり
おどりまくり みっかい
おはしり おおげんか
たんけん けっとう
おべんきょう サッカー
電ボ教室
歌って、踊って、揃えて、覚える！いろいろ遊べるミニゲームもあるヨ！
※画面は開発中のものです
SUCCESS 〒141-0031東京都品川区西五反田7-9-5成栄ビル2Ｆ TEL:03-5740-7607 FAX:03-5740-7602
株式会社サクセス サクセス・ホームページ http://www.success-corp.co.jp/
GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

CONTENTS

ファミ通64+

エンターブレイン
2000年5月20日発売
特別定価 550円（税込み）

© 2000 ENTERBRAIN,INC.

■別冊付録■

今月も100ページ!!!

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

月が落ちるまでの3日間をマップとチャートで完全攻略。
100ページのボリュームでゼルダのすべてを解き明かす！

■特集■

アドバンスNOW! ゲームボーイアドバンスがやってくる! 10

参入メーカーは？ 発売タイトルは？ 気になる最先端情報！

■新作スクープ■

発売決定

マリオストーリー 『スーパーマリオRPG2』の正式タイトルと発売日が決定! 44
マリオテニス64 46
ロックマンX GB（仮題） 48
スターオーシャン・ブルースフィア 50
真・女神転生デビルチルドレン『黒の書』/『赤の書』 52

■ゲーム徹底解析■

データ満載

実況パワフルプロ野球2000 16
パワプロクンポケット2 36
糸井重里のバス釣りNo.1・決定版! 74

12球団の選手データと最強チーム作成法を大公開!

■コミック■

新連載

ゴレムマイト・アフロ 和六里ハル 104

■強力連載■

新作ゲームクロスレビュー 5月発売の全ゲームを評価！ 8
新連載
カードヒーロー道場 田原名誉師範が対戦の奥義を指南する 70
バリバリ禁断の秘技 ゼルダの伝説/カードヒーロー/ほか 78
ポケモン金・銀64+放送局 カントーエリアを徹底攻略 99

■IN STORE NOW■

4月22日～5月20日の間に発売された
ニンテンドウ64とゲームボーイ、ニンテンドウパワーの全ソフトを紹介 108

■あそぶのうみそ■

カードヒーローを作り出したプロデューサーを直撃
任天堂・坂本賀勇さんの巻 118

■折込み付録■

特製シール ゼルダの伝説／星のカービィ64／カードヒーロー

■明るいゲーム計画■

ファミ通64÷

全日本若林通信 ……84
バカタール総合研究所 ……86
秘密結社ゲボゲボ団 ……88
ゲエムバカ専門学校 ……90
ゲームコロッセオ ……92
ゲームのハテナ ……94
おとなのためのポケモン講座 ……95
真相クンと噂チャン／新・名作伝説 ……96
SOFT Release Schedule ……97
ファミ通協力店リスト ……98

DDF 80
ニンテンドウパワーソフトリスト 113
64+ MONTHLY DATA 124
MONTHLY NEWS & TOPICS 126

ファミ通64+7月号

COVER

キャラクターデザイン／松下進
イラストレーション製作／前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ／川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)

デザイン／村田順一

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850（営業局）

発行/株式会社エンターブレイン

© 2000 ENTERBRAIN,INC. 本誌記事の無断転載を禁じます。

Nintendo powered by ファミ通

GAME INDEX

● NINTENDO64

糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！	74
エキサイトバイク64	58
がんばれニッポン！ オリンピック2000	64
実況パワフルプロ野球2000	16/109
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	108
ぬし釣り64 ～潮風にのって～	62
ドラえもん3 のび太の町SOS！	66
バイオハザード0	59
バスラッシュ	108
不思議ダンジョン風来のシレン2～鬼襲来！ シレン城！～	60
マリオストーリー	44
マリオテニス64	46

● GAME BOY

beatmania GB ネットジャム	67
Dance Dance Revolution GB	67
DXモノポリーGB	109
カード&バトル カードヒーロー	70
漢字 de パズル	110
がんばれニッポン！ オリンピック2000	64
くまのプーさん～100エーカーのもり～	68
競馬場へ行こう！ワイド	110
ゲームコンビニ21	112
サクラ大戦GB 檄・花組入隊!	61
□いあたまを○くする 国語バトル編	112
□いあたまを○くする 算数バトル編	112
真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」	52
真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」	52
スターオーシャン ブルースフィア	50
ゾイド ジェノザウラーの逆襲!!	68
大工の源さん～カチカチトンカチがカチ～	110
チャージングカードGB ビックリマン2000	65
ディノブリーダー4	110
ドラえもんのクイズボーイ	111
ドンキホーテが行く	69
パズルボブル4	111
フェレット物語 ディア・マイ・フェレット	111
ポケットモンスター金・銀	99
ポヨンのダンジョンルーム2	65
麻雀女王	111
ムーミンの大冒険	69
メダロット3 カブトバージョン	63
メダロット3 クワガタバージョン	63
メタルギア Ghost Babel	109
ロードランナー ドムドム団のやぼう	112
ロックマンX GB	48

● NINTENDO 64 DD

F-ZERO X エクスパンションキット	109
巨人のドシン解放戦線・チビッコチッコ大集合	80

PRESENT see P.130 このマークは読者プレゼントのマークです。
応募方法はプレゼントのページにあります。

※本誌に掲載した商品の価格は、とくに断わりのないかぎりすべて税別です。

NINTENDO64 GAME BOY NINTENDO POWER 64DD は任天堂の登録商標です。

新作ゲームクロスレビュー

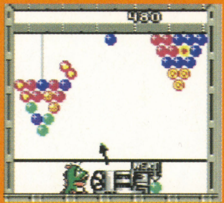
4月28日～5月27日

NINTENDO64　5月26日　ぬし釣り64 ～潮風に乗って～

ビクターインタラクティブソフトウェア／6800円
釣り・RPG

最終目的である”ぬし”を釣るために、さまざまなステージを釣り歩こう。シナリオが違う4人の主人公でプレイできるぞ。

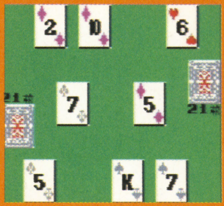
GAMEBOY　4月28日　パズルボブル4



アルトロン／3800円
アクション・パズル

あの名作パズルゲーム『パズルボブル』がゲームボーイで復活！ 今回は、なんと135面もステージが用意されているのだ。

GAMEBOY　5月19日　ゲームコンビニ21



スターフィッシュ／3980円
バラエティー

パズルゲームや麻雀、ゴルフなど、21種類ものさまざまなジャンルのゲームが楽しめる。ブロック崩しは、なんと99面もあるぞ。

バカタール加藤

目が痛いなあと思ったら、もう3日も完徹しちゃいました!! しかも、いま朝の9時!? 今日の夕方には飛行機に乗って、E3に行くはずなんだけどなあ。自分でも、いまこれを書きながらビックリ!! 俺は本当にアメリカに行けるのだろうか。かなり興味があるところ。

ぬし釣り64 ［8］ 魚釣りがメイン、昆虫＆草花採集がおかず。実体は自然とのふれあいゲーム。そのこだわりがゲームを作らせたという希有の作品。その心が理解できれば名作、無理なら迷作。名物の動物戦と昆虫捕獲シーンが消滅したが、トータルで向上。正解。

パズルボブル4 ［6］ カラー専用でないわりに、バブルの色はわりと見やすいし、操作性も悪くない。携帯機用としては及第点レベルだろう。大きな変更点もないので、シリーズのファンなら安心して買える作品。そうじゃない人や、新しさを求める人には物足りないが。

ゲームコンビニ21 ［7］ さすがに21種類もゲームが入ってると、誰でも何かしら引っかかる可能性がある。で、この値段。某PSの1500円シリーズよりもコストパフォーマンスはかなり高いわけである意味究極。そこは高評価。完成度が低いモノもあるが、それは大前提。

田原誠司

『おくのほそ道』という渋い歩数計を愛用してます。松尾芭蕉の足跡を辿って、江戸の深川から大垣までを踏破するのが一応の目的。現在500キロ歩いて白石に着いたところ。宿場ごとに芭蕉の詠んだ句が表示されるんだけど、これも立派なゲームだね。

ぬし釣り64 ［7］ このシリーズ特有の、夏休みの絵日記風とでも言いたいような雰囲気がますます強まった。RPGを楽しみつつさまざまな釣りにチャレンジできるのがうれしい。釣りのエッセンスだけを抽出してゲームらしくアレンジするうまさは熟練の技だね。

パズルボブル4 ［5］ ゲームオーバーになってもついついコンティニューしてしまう中毒性はある。だけどバブルの発射に微妙な角度調整が必要なのでゲームボーイの小さな画面ではしんどいのも事実。だからこそ腕の磨きがいがあるとは、私には思えませんでした。

ゲームコンビニ21 ［6］ 個々のゲームの作り込みは浅いけど、こんなソフトがあってもいい。4人くらいで旅行するときの暇つぶしには適してる。どのゲームもだいたい15年くらいまえのシステムなので、妙に懐かしい気持ちになった。質より量、逆転の発想の1本。

本田やよい

夏に向け、5年ぶりに髪をばっさり切ってショートカットにした。ついでにくせ毛をストレートパーマでまっすぐにしてみたら、これが思いのほか周囲に好評。やっぱり髪型は印象に大きな影響を与えるのだなあと実感。お金も飛んだけどね。とほほ。

ぬし釣り64 ［6］ RPGと思って遊ぶとかなりつらい。移動が遅い、重要アイテムが見づらいなど不満点が多すぎる。釣り部分も他の作品をしのぐ要素は見受けられず、中途半端。虫を集めたり花を植えたりするのは楽しいので、それらを楽しめる人ならプラス1点。

パズルボブル4 ［6］ 基本は従来のシリーズと同じなんだけど、バブルが天秤状になっている面がやや目新しい。ふつうの面クリアステージだけでなく、ひとりでもくもくと遊べるのもうれしい。ただ、プレイヤーを飽きさせないお遊び的要素がもうちょっとほしいなあ。

ゲームコンビニ21 ［8］ ただのミニゲームの寄せ集めと思うなかれ。どのゲームもシンプルながら奥が深く、楽しく遊べて及第点。これ1本持ってればかなり長く遊べるはず。とくにカードゲームは充実。個人的にはレースはちょっと古すぎてどうかなあ、と思うけどね。

デビル藤原

4月に妹がハワイで結婚式を挙げました。旦那さんは、妹が中学校のときの同級生だそうな。リニューアル号の仕事が忙しくてハワイに行けなかったので非常に残念。もちろんふたりを祝えなかったからだけど、仕事を忘れてのんびりしたかった……。

ぬし釣り64 ［7］ ビジュアル面でのパワーアップがなされているが、根本的なシステムは以前とさほど変わらない。移動速度の遅さや、道具集めのフラグ立てにイラつくことが多々あるので、シリーズのファンや釣り好きにはおすすめできるが、それ以外の人は……。

パズルボブル4 ［6］ スゲー燃えるわけじゃないんだけど、時間が許す限り黙々とやり続けちゃう。でも、何種類かのバブルの色の違いがひと目でわかりずらい！ 昔のゲームなだけに、シンプルな画面＆単純ルール。これを○と取るか×と取るかで意見が分かれる。

ゲームコンビニ21 ［7］ いやはや1本のソフトで21種類のゲームが遊べるのには驚き。”なんじゃこりゃー!?”と怒りを覚えるゲームがいくつかあるものの、スピードや麻雀、ブロック崩しといった十分に楽しめるゲームもある。下手な鉄砲数撃ちゃ当たるってことですか？

NINTENDO64DD　巨人のドシン解放戦線・チビッコチッコ大集合
●5月18日　●3333円
●ランドネットディディ
『巨人のドシン』をより楽しむための補助ディスク。サイケなグラフィックとノイジーなサウンドは秀逸。

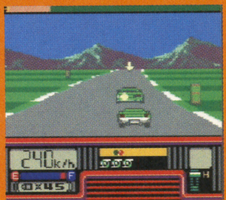
NINTENDO64DD　日本プロゴルフツアー64
●5月上旬　●3500円
●メディアファクトリー
実名のツアープレイヤーとともに実在するコースでプレイできる。練習でキャラを育てることも可能。

BEST PICKs of This MONTH

今月はコレがおすすめ

※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ製品と同様のもの）を使用しています。
※発売日の上のレビュアーのマークは、その批評家がオススメするソフトです。
サンプルが入手できなかったゲームについては、欄外での紹介とどめ評価はのちの号で掲載します。
※数字は10点満点の総合評価です。

GAMEBOY 5月26日
タイトーメモリアル CHACE H.Q.



ジョルダン／3980円
カーアクション・アクション

覆面パトカーに乗り込み、逃走中の犯人車を追跡して逮捕しよう。警察と犯人に分かれて対戦プレイを行うこともできるぞ。

昔ゲーセンで熱中した『チェイスHQ』！ でも、あのアメリカンポリスなりきりゲーの面影はない。道路のド真ん中の障害物を敵車はすり抜け、自車は激突。新たに追加されたマップ面も操作性の悪さに閉口。アレンジの方向性が違っちゃったね。

ここに往年の名作の魂はない。クルマの挙動は不自然だし、新規に導入されたマップ画面もわずらわしいだけ。ターゲットとなる敵のクルマは障害物をすり抜けるし、コースレイアウトにも必然性がないし……。どこを誉めていいのかわからない。

チェイス画面はまあいいとして、追跡画面が味気なさすぎ。ステージがさきに進んでも、できることが増えるわけでもメンバーが増えるわけでもなく、することは毎回同じ。だもんで飽きる。グラフィックも音楽もヘボくてやる気が起こらない。

往年の名作が携帯ゲーム機で遊べるのはうれしい。しかし、新導入されたマップ画面でのチェイスシーンがマイナスポイント。とにかくわずらわしいのだ。バトル画面は、昔の面影があるのでチョイ安心。ゲームセンターでハマったゲームだったのに……。

GAMEBOY 5月26日
タイトーメモリアル BUBBLE BOBBLE

ジョルダン／3980円
アクション

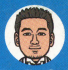
アーケードで人気を博した『バブルボブル』がゲームボーイで復活。アワで敵を閉じこめ、バブルンの頭や背ビレでアワを割ろう。

ステージの増加、キャラクターの追加など、アーケード版をパワーアップ。のはずだけど、偶然性が高いのか、思考性がないのか、プレイが試行錯誤にならない。何時の間にか死に、いつの間にかクリアー。つまり達成感がない。コレクター向け。

昭和のゲームの復刻版。シンプルなゲームシステムとのんびりした雰囲気が時代を感じさせるが、不思議と古臭さはない。敵の動きがけっこう厳しく、腰をすえて遊ばないとすぐゲームオーバーになってしまうあたりは好みが分かれそうだ。

むー。よくも悪くも昔の『バブルボブル』だなあ。バブルンたちの動きが遅すぎて、まだるっこしい。ステージをクリアーしても、画面が白くなるだけでメッセージとかが出ない。おかげで達成感が低くて、長く遊びたくならないんだよねえ。

『CHASE H.Q』とともに80年代の名作が携帯ゲーム機で遊べるのは、ファンにはうれしいのかも。動きの遅いキャラクターたちや、ステージクリア一後の達成感のなさなど、よくも悪くも昔のゲーム。だからいろんな部分での粗さが目立つわけです。



NINTENDO64DD 4月配布
F-ZERO X エクスパンションキット

任天堂／一
レース・コンストラクション

『F-ZERO X』の機能を拡張できる。オリジナルのマシンやコースを作成可能。3台のスーパーマシンも用意されているぞ。

コースエディットは操作に慣れると超楽しい。起伏、バンクから背景のグラフィックに至るまであらゆる設定が可能。本編にハマッた人ならムチャクチャ変化に富んだコースを作り、それを自ら極めるという至福感確実。DD所有者は幸せだね！

こいつがあればカートリッジ版の『F-ZERO X』がかなりパワーアップすることは間違いない。ニューマシンや新コースにも魅力はあるが、何より楽しいのはコースエディット。マニアックな楽しみかたではあるが、エディットにハマると徹夜必至。

『F-ZERO』自体初体験だったのだけど、何なのこの楽しさは!! レースというよりアトラクションを楽しむような爽快感を味わえる。さらにコースやマシンを自作できる楽しみが増えるってんだから申し分なし。これで操作性さえよければ……。

このソフトさえあれば、名作レースゲームである『F-ZERO X』をさらに楽しむことができるわけです。でも、64DDを持っている人しか遊べないのが残念ですなあ。コースエディットやマシンエディットなど、ファンには涙モノの機能満載ですぞ。

今月って、たった6本しか出ないんだね。まあ、じっくり『ゼルダのムジュラ』やってる人は、お金を貯めよう月間にしてもいい。当たりまえだけど、『ぬし釣り』ファンなら『ぬし釣り』は買い。それから、個人的には、ブロック崩し、エアホッケー、スロット、スピードにそこそこハマれた『ゲームコンビニ21』もオススメしたい。あと、前作にハマった人なら、『F-ZERO X』はぜひやるべき。DDを買え！ とまでは言わないけどね。

地味ですね、今月は。ゲーム好きならこれをやれ！ ってレベルのものはないけど、しいて挙げれば『F-ZERO Xエクスパンションキット』。64DDを持っていて、なおかつ『F-ZERO X』のカートリッジ版を持ってる人しか遊べないけど、コンストラクション好きのツボをついたツールです。1年まえにリリースされてれば、と無駄と知りつつ思ってしまいます。『ぬし釣り』は、シリーズのファンを裏切らない出来映え。

今月はたったの6本。でもそのわりにおすすめできる良作が発売されるので、その意味では豊作と言えないこともないかもね。まず『F-ZERO Xエクスパンションキット』。64DDを持ってるなら『F-ZERO X』といっしょに、『F-ZERO X』を持ってるなら64DDごと買うべし。コースをちまちまと作るのが楽しいのよ～。あと『ゲームコンビニ21』は、電車のなかや行列など、待ち時間のヒマつぶしにもってこい。20年は遊べると思うよ。

今月はレトロなゲームが多かったですなあ。『F-ZERO X』ファンで64DDを持っていないうえに、お金に余裕があるならこの機会に64DDと『F-ZERO X エクスパンションキット』をゲットするといいかも。また、僕と同じように『ぬし釣り』シリーズが大好きな人は『ぬし釣り64』が安定です。『ゲームコンビニ21』は暇つぶし用のソフトとしてはいいかも。3980円÷21種類で1本あたり約190円というお得なソフトがたくさん遊べるからね。

Advance Now!

Advance Now! Nintendo & Famitsu 64+

全世界で約1億台も普及しているゲームボーイの後継機種として発表されたゲームボーイアドバンス。携帯電話を使った通信機能を前面に押し出した、この次世代携帯ゲーム機の現状をメーカーアンケートや業界の噂を交えてお伝えしていくぞっ!

ゲームボーイアドバンスの時代がやってくる!!

まずは現時点で発表されていることをおさらいしてみます

本体に関して現在公開されているのはCPUや表示能力、外形寸法といったスペックのみ。ソフトを供給するメーカーについては、任天堂とコナミの合弁会社モバイル21、任天堂と電通が共同で設立したエヌディーキューブの2社以外はまだ発表されていないのだ。また、発売日は今年の8月予定、価格は未定となっている。携帯電話とつないでインターネットを見たり、遠くの人と対戦したりといった通信機能がゲームボーイアドバンス最大の特徴なのだ。まさに次世代機だね。

仕様	CPU、表示能力など公開
参入メーカー	現時点では非公開
発売日	2000年8月予定
価格	未定

ゲームボーイアドバンスに関する任天堂の動き

'99年9月2日　日本経済新聞
任天堂、ゲームボーイの後継機として通信機能を搭載した32ビット携帯ゲーム機の開発を発表。

'99年9月3日　日経産業新聞
任天堂とコナミが、ゲームボーイアドバンス向けの通信機能を活かした新分野のソフト開発を行う合弁会社モバイル21の設立を発表。

'99年10月13日　日刊工業新聞
任天堂、京セラグループと共同で携帯電話と携帯ゲーム機を使ったインターネットによるゲームシステム開発を発表。

'00年3月1日　日経産業新聞
任天堂と電通、アドバンス向けのソフトを開発する新会社、エヌディーキューブ設立を発表。

'00年4月5日　電波新聞
任天堂、ゲームボーイと携帯電話を接続するアダプターの発売を当初予定の4月から今秋に延期すると発表。

特徴その1　32ビットCPUとワイドカラー液晶を採用!!

ゲームボーイアドバンスは32ビットCPUを内蔵。これによって、いままでのゲームボーイでは考えられないような高度な処理が可能になっているのだ。液晶はゲームボーイカラーと同じ反射型TFTカラー液晶を採用。モノクロ表示の液晶と比べ、残像が残らないので動きの速いゲームも楽しめるぞ。また、ゲームボーイカラーが32000色中の56色を同時発色だったのに対し、ゲームボーイアドバンスでは65000色が表示可能。画面サイズも縦方向は同じ4センチほどだけど、横方向が6センチ強と広がったワイド表示なのだ。本体重量や外形寸法、電池寿命はゲームボーイカラーとほぼ同じスペックを持っているぞ。

⬆外観に関する詳しいことはわからないけど、ワイド画面を収めるために横長になるらしいぞ。このイラストは、スペックをもとに編集部が独自に作成したイメージなのだ。

ゲームボーイアドバンスとゲームボーイカラーの仕様比較

	ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー
CPU	メモリ内蔵32ビットRISC-CPU (英国ARM社製CPUコア採用)	DMG互換8ビットCPU (128k VRAM内蔵・倍速モードつき)
LCD	反射型TFTカラー液晶	反射型TFTカラー液晶
画面サイズ	縦40.8ミリ×横61.2ミリ	縦40ミリ×横44ミリ
解像度	240×160ドット	160×140ドット
表示能力	65000色	32000色
外形寸法	高さ80ミリ×幅135ミリ×厚さ25ミリ	高さ133ミリ×幅78ミリ×厚さ27ミリ
重量	約140グラム	約138グラム
電源	単3型アルカリ乾電池2本	単3アルカリ乾電池2本
連続使用時間	20時間	20時間

こんなカンジ?

⬅こちらは解像度や表示能力をもとに編集部が作成した画面写真なのだ。ドットも細かくなったし処理能力も格段に上がってるから、このぐらいはキレイになってるんじゃないかな?

特徴その2 携帯電話、PHSとつなげばインターネットに接続できる!!

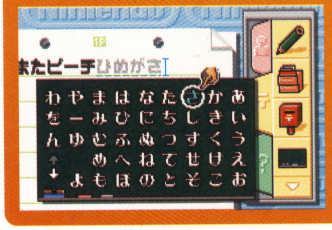
この秋に発売が予定されている携帯電話やPHSとゲームボーイをつなぐ専用アダプターは、ゲームボーイアドバンスでも使用可能。これを使えば携帯電話やPHSの電話回線を通じてインターネットに接続することができるのだ。インターネットを閲覧するソフトも開発予定ということなので、ゲームボーイアドバンスと携帯電話があれば、いつでもどこでも手軽にインターネットが楽しめるようになるってわけ。

インターネットがより身近に!

←任天堂によるとインターネットを閲覧するソフトも開発予定ということだけど、液晶画面の解像度の関係上、通常のホームページを表示するのはキツそう。iモードのように専用ホームページを作ることになるのかな?

電子メールを使うためのソフトも開発予定なのだ!

インターネットといえば、電子メールでのやりとりも楽しみのひとつだよね。ゲームボーイアドバンスで電子メールを使うためのソフトウェアも開発される予定なのだ。画面上に表示される文字をカーソルキーなどで選んで文章を入力できるようになるらしいぞ。

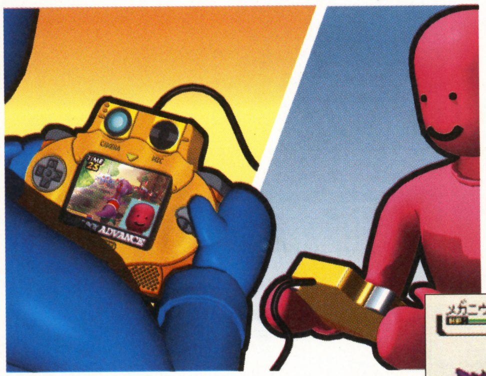


画面上の文字をカーソルで選んで文章を入力する

←カーソルを動かして文字を選んで文章を入力するとしたら、RPGで主人公の名前を入力するようなカンジかなあ。もしかしたら専用のキーボードが発売されるかもね。

特徴その3 ネットを通じてチャットをしながら通信対戦が楽しめる!

いままでのゲームボーイは、通信ケーブルや赤外線通信でデータをやりとりしなければならなかったので対戦するときは相手が近くにいる必要があったよね。でも、前述の専用アダプターと携帯電話を使うことで、遠くにいる相手との対戦も可能になるのだ。さらに専用のデジタルカメラを使えば、電話回線を通じて映像データもやりとりでき、お互いに相手の顔を見ながらゲームを楽しむ、なんてこともできるようになるぞ。もちろん、パソコンのネットワークゲームのように相手とチャット(文章でのおしゃべり)することも可能なのだ。遠くに住んでいる知らない人と対戦して友だちになったりなんてこともあるかもしれないね。



デジカメをつなげば相手の顔も見られる

←相手の顔を見ながらチャットできるっていうことは、テレビ電話の代わりとしても使えるよなあ。

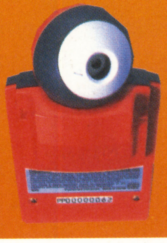
対戦も盛り上がりまくるね

➡ゲームボーイアドバンスで『ポケモン』が出るとしたら、やっぱり通信対戦や交換もさらに充実してくるんだろうね。

© 1995,1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

デジタルカメラはどうやってつなぐ?

ゲームボーイアドバンスにはデジタルカメラ専用の端子が用意されているので、携帯電話接続用の専用アダプターをカートリッジスロットにセットした状態でも画像をやりとりできるのだ。



←ゲームボーイのポケットカメラはカートリッジスロットにセットしたよね。

特徴その4 ゲームボーイ、ゲームボーイカラーのソフトも使用できる!!

どんなに高性能のゲーム機もソフトがなければただの箱。その点、ゲームボーイアドバンスは、いままでに発売されたゲームボーイ、ゲームボーイカラー用のソフトもちゃんと遊ぶことができるのだ。これで買ったはいいけど遊ぶソフトがナッシング、なんてことはとりあえず起こらないね。っていうかゲームボーイアドバンスを買ったら、いままでのゲームボーイは必要なくなっちゃうな。どうしよう?

いままでの資産を活かせる

←ゲームボーイのソフトって約千本も発売されてるんだよね。スゴイ。

ゲームボーイ、ゲームボーイカラーのソフトはゲームボーイアドバンスの液晶画面でこう表示される!!

ゲームボーイ用のソフトが遊べるのはいいけど、ゲームボーイアドバンスの画面って横長じゃん、どうやって表示されるの?って疑問が沸いてくるのもムリはありません。スバリお答えしましょう。横長画面の中央部に表示されるのだ。画面が横長に引き伸ばされてつぶれちゃう、なんてことはないのでご安心を。なお、画面両端の余った部分がどうなるのかは謎。スーパーゲームボーイみたいにフレームが表示されると楽しいんだけどね。そう思わない? 思うよね? うんうん。

© 2000 Nintendo

液晶の中央部に表示されるのだ

←ゲームボーイアドバンスではこんなカンジで表示されると思われます。画面が横長に引き伸ばされて表示されるワイドモードとかがあってもおもしろいと思うんですが。っていうかそんなのがあってもキャラクターとか文字がつぶれちゃってゲームどころじゃないかもね? あ、余計な心配ですな。

Advance Now!
Nintendo & Famitsu 64+

Advance Now!

メーカー各社に聞いた!! ゲームボーイアドバンスのここに期待!!

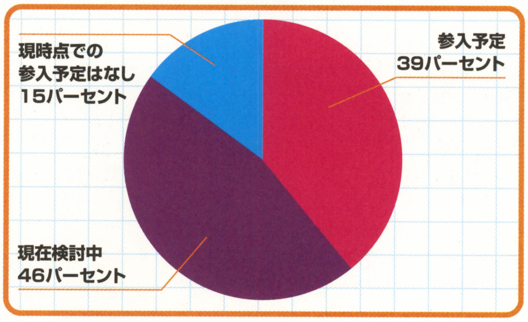
メーカーから見たゲームボーイアドバンスはいったいどうなのか？　というのを調べるため、緊急アンケートを実施した。アンケートに協力してくれたメーカーは122社中41社。参入する予定があるのかどうかや、予想販売価格、さらにゲームボーイアドバンスの気に入った点や気に入らない点など、ありとあらゆる質問に答えてもらったぞ。これを読めば、謎の多いゲームボーイアドバンスの実態がちょっとずつ見えてくるハズ。

'99年9月2日に発表された任天堂の次世代携帯ゲーム機“ゲームボーイアドバンス”。これまでの携帯ゲーム機では考えられなかった、32ビットの処理能力を持ち、ゲームボーイカラーと同じ反射型TFTカラー液晶を採用。さらに、携帯電話やPHSによるインターネットの接続、従来機(ゲームボーイ)との互換性などが話題になっていたよね。そこで、このコーナーでは、ソフトメーカーがゲームボーイアドバンスをどのように見ているのかを調査、検証した。ユーザーにとっても、気になる部分を総チェックだ!!

Q1 ゲームボーイアドバンスに参入しますか?

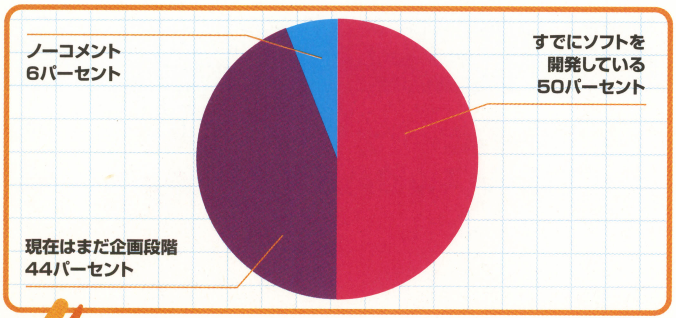
まずは、今年の8月発売予定のゲームボーイアドバンスに参入するかどうかを各メーカーに質問したぞ。もともと、ゲームボーイアドバンスの情報が少なくて、実態があまり見えていなかったということもあり、“現在検討中”という答えが全体の約半数を占める結果となった。

しかし、今年のスペースワールドでゲームボーイアドバンスの情報がたくさん発表されれば、参入を表明するメーカーも、もっと増えていくだろう。



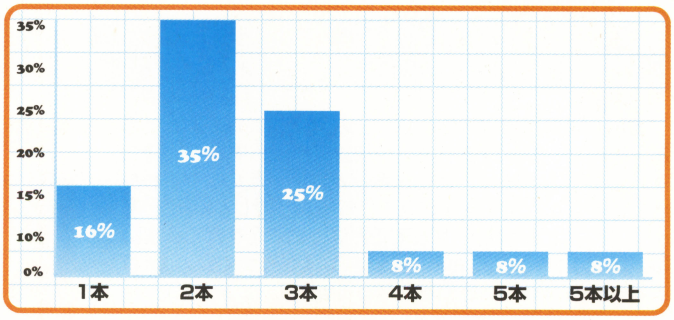
Q2 現段階でソフトの開発はどのくらい進んでいますか?

Q1で“参入予定”と解答したメーカーに現在のソフトの開発状況を質問したところ、“参入予定あり”と答えたメーカーの半数が、すでにゲームボーイアドバンス用のソフトを開発していることが判明した。また、全体の44パーセントを占めている“まだ企画段階”と答えたメーカーも、企画内容がかたまり次第、ソフトの開発に着手するはずなので、実際にソフトの開発を始めるメーカー数も、今後ますます増えていきそうだ。



Q3 ソフトは何本くらい(開発)予定していますか?

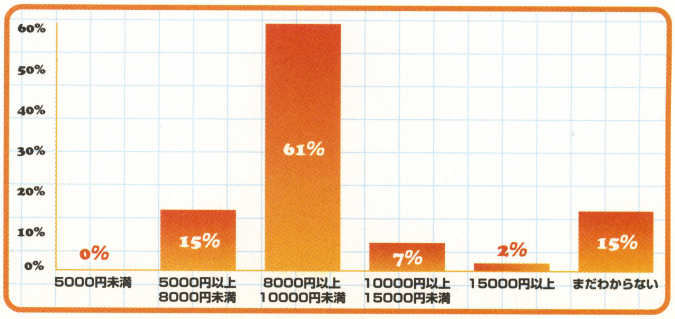
つぎは現時点でのゲームボーイアドバンス用ソフトの販売予定数を全メーカーに聞いてみた。平均的に“1～3本を予定している”メーカーが多い中で、“5本以上予定している”というメーカーも少なからずあったぞ。メーカー側としては、“とりあえず1～3本発売して様子をみたい”、“開発環境の設備が行き届いていない”という点で、ソフト予定数が少ないようだ。ゆくゆくはゲームボーイのようにいろいろなタイトルを出してほしいね。



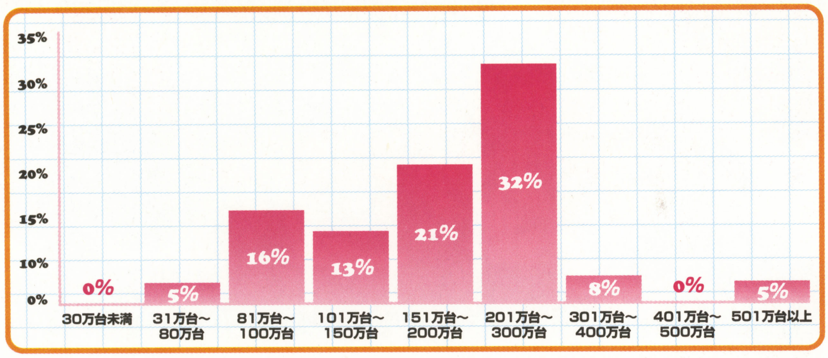
Q4 本体価格はいくらくらいになると思いますか?

ゲームボーイアドバンスの本体価格を各メーカーに大予想してもらったぞ。グラフでは“8000円以上10000円未満”という意見がいちばん多かったが、具体的な金額では、41社中15社が“9800円”と予想していた。こうも同じ意見が多いと、“9800円”がズバリなのかもしれないね。

全体的に見ると、意外と安い価格を予測するメーカーが多い中で、インターネットの接続などができることから、“15000円以上でもおかしくない”という意見もあった。



Q5 ゲームボーイアドバンスの**発売**から**1年後の出荷台数は何台**になると**思い**ますか？



ゲームボーイアドバンスが発売されてから、1年間でどれくらい日本で普及するのか？　各メーカーに予想してもらった。ゲームボーイカラーの1年間の出荷台数が421万台。ゲームボーイとニンテンドウ64がそれぞれ約200万台を達成したけど、メーカーが予想したゲームボーイアドバンスの台数は、"201万〜300万台"が32パーセントといちばん多かった。はたして、ゲームボーイアドバンスはこの3つのハードが記録した台数を、追い越すことができるのだろうか？

Q6 **注目**している**点**はどこですか？

メーカーサイドはゲームボーイアドバンスのどの点に注目してるのかを複数解答で聞いてみたぞ。答えはやはり"通信機能による拡張性"に集中した。ゲームボーイが発売されて以来、初めての大幅変更ともいえる"横型の液晶"や"本体デザイン"に関しては、2〜4パーセントと低く、現時点ではあまり注目されていないようだ。また、あらゆる点でゲームボーイカラーを上回る、"グラフィック"にも人気が集まった。

通信機能による拡張性	56パーセント
グラフィック	14パーセント
32bit CPU	8パーセント
従来機との互換性	6パーセント
本体デザイン	4パーセント
液晶スクリーンの大きさ	2パーセント
その他	10パーセント

Q7 ゲームボーイアドバンスの**気**に**入**った**点**、**気**に**入**らなかった**点**はどこですか？

発表されたゲームボーイアドバンスのスペックを見て、気に入った点と、逆に気に入らなかった点を答えてもらったぞ。ここでもQ6の答え同様、"32ビットCPUを活かしたグラフィックのクオリティの高さ"に注目が集まった。さらに、これまでのゲームボーイ専用ソフトもプレイできる"互換性"に関しての答えも多数返ってきたぞ。

気に入らなかった点では、"ゲームボーイアドバンスの情報が少なすぎる"、"発売日がなかなか決定しない"などの意見が多かった。メーカー側もユーザーもゲームボーイアドバンスへの期待が高いだけに、より詳しい情報が速く聞きたいね。

気に入った点

- 従来機(ゲームボーイ)との互換性を保ったこと。
- 携帯電話とPHSを使ってインターネットができる。
- 任天堂タイトルのクオリティの高さ。
- 単3電池2本で20時間使用可能。
- 携帯ゲームの中ではいちばん性能が良い。
- 進化しすぎないちょうどよい進化をした。
- 電子メールの送受信ができる。
- 2Dに強いマシンである。
- 32bit CPUを採用しているところ。
- グラフィックがきれいなところ。
- 同時発売となるソフトのラインアップ。
- セガサターンなみの処理ができるところ。
- 携帯ゲームなのに、クオリティの高いゲームが楽しめる。

気に入らなかった点

- ネットワークを利用するにあたって、携帯電話、PHSなどの機器が必要になり、小学生をはじめとした小さいユーザーには普及しづらいと思う。
- ソフトをさすと、ROMがはみ出て格好悪いところ。
- 液晶の解像度の低さ。
- 通信ケーブルを使った多人数プレイができないところ。
- 通信機能の全貌が見えないところ。
- 発売日がなかなか決まらないところ。
- とにかく情報が少なすぎるところ。
- 将来性を考えてROMカセットではなく、スマートメディアやメモリースティックにしてほしかった。
- 電子メールをするためのキーボードがないのが不便。
- ソフトがROM。

Q8 ゲームボーイアドバンスに**実現**させて**欲**しいことはありますか？

通信料などをアドバンス用に安く設定してほしい。	
携帯ゲームでしかできないような通信による遊びを表現してほしい。	
通信にとらわれずにゲームとして完成体を目指してほしい。	
時代にあった付属機器、商品質良品、多種多様なソフトのラインナップ。	
任天堂のサードパーティに対する開発のバックアップ。	
パソコンと連動できるようにしてほしい。	
MP3を搭載してほしい。	TV電話対応にしてほしい。
ソフトを充実してほしい。	リアルタイム通信ゲーム。
品不足にならないようにしてほしい。	
高い普及台数の実現をしてほしい。	

最後にゲームボーイアドバンスで実現させて欲しいことを聞いたところ、"開発ツールの低価格化"や"開発しやすい環境を作ってほしい"、などといったソフトを開発する側からの切実な意見が目立っていた。また、通信対戦やネットワークに対する要望、キーボードやプリンターなどの周辺機器の充実などに意見が集中したのも特徴だった。発売予定日の8月まであと2ヵ月ちょっとしかないけれど、メーカーやユーザーのこうした望を反映させてほしいね！

まとめ

Advance Now! Nintendo & Famitsu 64+

ゲーム機としてだけでなく、電子メールやインターネットの端末としても利用できるゲームボーイアドバンス。現在までに発表された情報は決して多くはない。しかし、CPUや表示能力などの、いまあるスペックだけを見ても、十分に期待させられる要素がたくさん用意されているのである。また、アンケートに協力してくれたさまざまなソフトメーカーの解答を見れば、メーカー側もゲームボーイアドバンスに対してどれだけ期待しているのか伝わるハズだ。ゲームボーイアドバンスの今後の展開に期待しよう。

Advance Now!
Nintendo & Famitsu 64+

Advance Now!

ユーザーだけでなく、ゲーム業界関係者からも注目されているゲームボーイアドバンス。いろいろな人の期待度が高いぶん、それだけさまざまなウワサも流れてしまう。ここでは、そんなゲームボーイアドバンスに関するウワサをピックアップしたぞ。

ゲームボーイアドバンスに関するウワサに迫る!!

噂その1 発売日は年内？ それとも来年？

やはり、いちばん気になるのはゲームボーイアドバンスの発売日。もっとも多く聞くウワサは、"年内に発売される"というもの。また、「任天堂は11月21日が好きだから、2000年11月21日に発売するのでは？」というウワサもある。右の表は、これまで任天堂が発売したハードの発売日をまとめたものだ。これを見ると11月かどうかはわからないが、たしかに21日に発売される確率は高そう。また、さきほどのウワサとは逆に「年内には発売されない」というウワサもある。「今期(2000年3月まで)の予算にアドバンス関連を入れないほうが……」と言われたメーカーもあるとかないとか。このウワサがほんとうなら、ゲームボーイアドバンスの発売は来年の4月以降ということになるね。

任天堂のゲーム機発売日

ファミコン	'83年7月15日
ゲームボーイ	'89年4月21日
スーパーファミコン	'90年11月21日
ニンテンドウ64	'96年6月23日
ゲームボーイポケット	'96年7月21日
ゲームボーイライト	'98年4月14日
ゲームボーイカラー	'98年10月21日

⬆スーパーファミコンの発売日は11月21日。そのほかのハードも、21日に発売されたものが多い。来年なら4月21日発売？

噂その2 S社の人がこぞって任天堂へ？

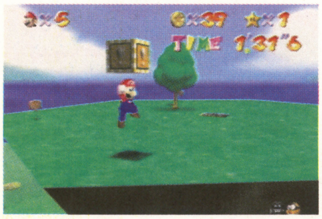
「これからは、できるだけネットワークゲームに力を入れていく」という会社の方針に反発して、某大手S社から開発スタッフが大勢退去したらしいとのウワサをキャッチ。その中には超大作RPGの開発者も含まれているとか。さらにその人たちが、こぞってN社にあいさつに行ったというウワサまでもが流れているのには驚きだ。もしこれが事実であったなら、ゲームボーイアドバンスで超大作のRPGが発売される可能性が出てくることになる。これはRPGファンにはうれしいウワサといえるのでは？

噂その3 大手S社とN社が参入？

H社やM社など、これまでゲームボーイやニンテンドウ64で数多くのソフトを発売してきたメーカーはゲームボーイアドバンスに参入する確率が高いと考えられる。そんな中、大手S社とN社という意外なメーカーが参入するとのウワサがある。64専門誌のスタッフがとあるパーティーで、S社の人に挨拶をした際に「仕事上で絡むことはないと思うんですが……」と言ったところ、「そうでもないかもしれませんよ……」という返事が返ってきたとか。ってことはS社がゲームボーイアドバンスに参入するかもしれないってことなのかもしれない。また、なんとN社のほうからN社にあいさつに行ったというウワサもあるので、こちらもアドバンスに参入する可能性があるということだね。

噂その4 ポリゴンでゲームが作れる？

おつぎはゲームボーイアドバンスの性能に関するウワサだ。某社のゲーム制作に携わるプロデューサーによると、「3枚の画面にそれぞれ絵を書き込んで重ねるのがスーパーファミコンの画像なんだけど、ゲームボーイアドバンスでは4枚の画面に絵を書き込むことができらしいんだよね。それを重ねるわけだから、スーパーファミコンよりも奥行きのあるキレイな画像のゲームが作れることになるなあ」とのこと。また、同氏いわく「フルポリゴンのゲームも作れるくらいの性能はあるみたいだよ。でも、その場合は何かを犠牲にしてゲームを作らなきゃいけないみたい。だから2Dで作ったほうがいい場合もあるかも」と……。



ポリゴン or 2D!

⬆➡『スーパマリオ64』のようなポリゴンゲームが遊べる？

© 1996 Nintendo

噂その5 大作野球ゲームで遊べる？

N社とK社が共同で出資しているM社の情報も気になるところ。とある事情通から聞いたウワサによると、すでに何本ものゲーム制作を開始しているらしい。さらに、その中には有名野球ゲームも含まれているとか。もしかしたらあの大作野球ゲームが、ゲームボーイアドバンスで意外にも早く遊べるかも。さまざまなプラットホームで発売されている大作野球ゲームだけに、ゲームボーイアドバンスで発売されてもおかしくないしね。

噂その6 スペースワールドに登場？

今年の夏に開催されるスペースワールドで、ゲームボーイアドバンス用のソフトが多数出展されるかも。というのもすでにサードパーティーに対して、N社から「ゲームボーイアドバンス用のソフトを出展できるか？」と打診があったとか。今年のスペースワールドでは、実際に動くアドバンス用のソフトがたくさん見れるかも。でも8月に発売されるんだよね……？

噂その7　有名クリエーターが注目

とあるクリエーターに聞いた話だが、あるゲームを開発した際にS社から「なんでムービーが入ってないんですか？」と言われたらしい。某氏は、「ムービーはゲーム本来の楽しさとは関係ないし、このゲームにはムービーは必要ない」と必死に説明。しかし、ゲームを売るにはビジュアルのインパクトが重要と考えるS社の反応はイマイチだったとか。けれどもそのとき作ったゲームは大ヒット。そのクリエーターはそんなこともあってか、S社よりN社のハードでゲームを出したいと思うようになったらしい。そのほか何人も有名クリエーターが「S社のハードではゲームが作れない。本物のゲームを作りたいなら、N社のハードのほうがいい」といっているとかいないとか……。このように多くのクリエーターの人たちが大注目しているゲームボーイアドバンス。このハードの未来は明るいものになりそうな予感。

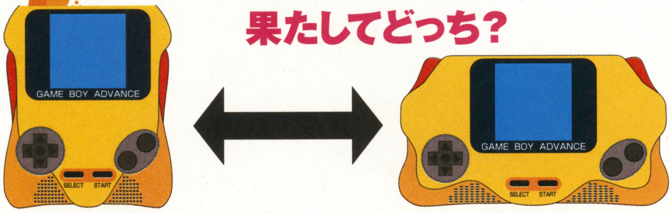
噂その8　LRボタンがある？

もうひとつゲームボーイアドバンスの外観に関するウワサを紹介しよう。これはインターネット上で発見したウワサなのだが、ゲームボーイアドバンスにはAボタンとBボタンのほかに、LボタンとRボタンがあるらしい。また、スーパーファミコンのコントローラーのように、XボタンとRボタンもついているというウワサもあるのだ。

こんな感じ？

噂その9　縦？　横型？

果たしてどっち？



縦かな？　横かな？

正式な発表があるまで、縦型タイプか横型タイプかというさまざまな憶測が飛び交ったゲームボーイアドバンスの外観。昨年9月に任天堂が発表したゲームボーイアドバンスの外観は、縦が80ミリで横が135ミリ、厚さが25ミリということ。つまり、従来のゲームボーイのように縦長ではなく横長タイプの形だ。しかし、ここにきてこんなウワサが流れ出している。そのウワサとは「任天堂が、横型か縦型かということを含めて、もう一度デザインからゲームボーイアドバンスの外観を検討しているらしい」というものだ。もし、このウワサが事実であったとしたら、もしかするとゲームボーイアドバンスの形が縦長タイプに変更されるかもしれないわけだ。どちらのタイプになるにせよ、早く任天堂の正式な発表を聞きたいところだね。

噂その10　ものには順番がある？

某メーカーがゲームボーイアドバンスでゲームを作りたいと思い、ゲームの企画書をN社に持っていったらしい。でも、N社に「順番があるんじゃない？」と言われたとか。要するに、“まずはゲームボーイでゲームを出してよ”ということらしい。そのため某メーカーは現在、ゲームボーイのソフトを制作中。これまでゲームボーイのソフトを出していなかったようなメーカーが、最近になってゲームボーイのソフトを発売するようなら深読みすると、ゲームボーイアドバンスに参入するということかも。本誌のスケジュール表をチェックしてみてはいかが？

噂その11　任天堂のソフト第一弾は

ゲームボーイアドバンスの発売と同時に、任天堂が発売するアドバンス用ソフトの第一弾も気になる存在だ。これまでにも任天堂は新ハードを発売するごとにビッグタイトルのソフトを同時発売してきた経緯がある。ということはゲームボーイアドバンスと同時に発売するソフトもビッグタイトルである確率が高い。『マリオ』、『カービィ』、『ゼルダ』、『F-ZERO』、『ヨッシー』などさまざまなタイトルが考えられる。「ヨッシーが動いているデモ映像を見た」とか「『マリオカート』らしきゲームが動いていた」などいろいろなウワサも聞く。果たして任天堂はどんなソフトを出してくるのだろう。

同時発売ソフトは何？

⬆➡アドバンスと同時に発売されるのは『マリオ』か『ヨッシー』？　それとも？

© 1996 Nintendo　© 1997 Nintendo

噂その12　シアトルで発表？

今年の4月に、なんとアメリカのシアトルで“ゲームボーイアドバンス ゲーム開発者会議”なるものが行われたらしい。これは任天堂からの招待者のみが出席可能だったようで、日本やアメリカで活躍するゲームクリエーターが招待されたとのこと。その会議には、大物クリエーターのH氏の姿もあったとか……。この会議では、ゲームボーイアドバンスのインターネット接続機能やドルフィンとの接続に関すること、詳しいスペックについてなどが発表されたらしい。

噂その13　こんなメーカーが参入？

さて、ここではゲームボーイアドバンスに参入するのでは？　とウワサされているメーカーをピックアップ。さらに、それらのメーカーが発売するであろうとウワサされるソフトもピックアップしてまとめてみたぞ。キミが期待するゲームは発売されるかな？

メーカー	予想されるソフト	メーカー	予想されるソフト	メーカー	予想されるソフト
T社	パチンコゲーム？	V社	釣りゲーム？	E社	コンストラクションゲーム
V社	不明	T社	ボードゲーム？	N社	テニス？ 野球？
M社	不明	N社	不明	B社	定番の落ちゲー？
K社	歴史もの？　大作RPG？	C社	動物もの？、野球ゲーム？	T社	不明
H社	パズルもの？	C社	落ちゲー？	B社	不明
K社	3D視点のアクションゲーム？	C社	大作シミュレーション？	I社	キャラクターもの？
M社	大作野球ゲーム？	J社	育成もの？	E社	サッカーゲーム？
S社	不明	A社	麻雀ゲーム？	A社	不明

実況パワフルプロ野球2000

コナミ
2000年4月29日発売
価格7800円（税別）

©2000 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHT RESERVED.（社）日本野球機構公認　IBM　BIS　プロ野球公式記録使用　東京ドーム公認

選手育成の2大ポイント

1 まずは会社選びから

サクセスでは、ご存知4つの会社からひとつを選ぶことが最初の課題。ここでの選択肢は、事実上"猪狩コンツェルン"と"どすこい酒造"のふたつだ。猪狩コンツェルンは、能力の高い選手を作りやすく、どすこい酒造は特殊能力を取得しやすいことが長所だ。

⬅パワフル物産とたんぼぼ製作所はまず除外。

投手 どすこい酒蔵で勝負

猪狩コンツェルンを選択した場合、入れ替え試験の厳しさが難点となる。その点、どすこい酒造ならスムーズに育成でき、ほかでは取得できない（しにくい）特殊能力も手に入りやすい。投手ならボール以外のアイテムを買わなくていいので、お金に困ることも少ないのだ。

⬅特殊能力取得の点では、これ以上ない可能性を秘めているどすこい酒造。野手の場合はお金の面で少し厳しくなるが、SHOPでの買い物を抑えられる投手ならオススメ。

野手 猪狩コンツェルンで決まり!

野手は、一軍キープで能力の高い選手が作れる猪狩コンツェルン。自信がない人は、あらかじめキャンプモードでバッティングを鍛えておくといい。給料が高いので、SHOPでの買い物が苦にならないこともポイントだ。

⬆もちろん、ポイントになるのは入れ替え試験。バッティングを鍛えてから育成に臨もう。一軍キープを目指せ！

ひとりだけじゃモノ足りない!?

完全育成で最強チームを作り上げろ！

サクセスいちばんの楽しみは、最強のオリジナル選手を育てることにある。しかし、ひとりだけで野球をすることはできない。今回は、完全オリジナルチームの作成を最終目標にした、タイプべつの育成方法を紹介していくぞ!!

64⁺流育成方針

ただひたすら強い選手を作るための効率のみを追求する。それが64+流だ。能力値はもちろん、いかにベースを崩さずに特殊能力を取得するかも重要。チームを彩る個性豊かな選手を育てていこう！

2 スムーズに取得できる特殊能力を狙え!!

いい選手とは、能力値に加えて優れた特殊能力を数多く持っている選手である、ということはもはや常識。しかしそれにも限度はある。典型例は、彼女からもらえる特殊能力。デートに時間を費やしていると肝心の練習量が足りなくなってしまうのだ。そこで、64+では基本の育成メニューを崩さずに取得できる特殊能力のみを狙っていく方法をオススメする。もちろん運もからむが、これでもじゅうぶんな特殊能力が手に入るぞ。最終的には、経験ポイントを特殊能力に振り分けていくことも考えたい。

試合で

⬅試合で手に入る特殊能力は多い。野手の固め打ちなども確認されている。

イベントで

⬅ランダムイベントの発生は運。なんども育成をやりなおす根性も必要だ。

★Dr.ダイジョーブは全ツッパリ！？

予告なく、突然主人公の前に現れるDr.ダイジョーブ。気になる能力値アップの成功率は、彼いわく40%（内部的にはどうだかわからないが）と、『6』のときと変わらない。微妙な数字ではあるが、スペシャルな選手を作りたいなら迷わず勝負したいところだ。また、"病気を治す" では、ほかでは治せない爆弾も治療できる。こちらはほとんど成功するので活用しよう。

失敗…

失敗したら即リセット。そのぐらいの気合で挑め！

成功!!

終盤で成功すれば、かなり価値が高い。男なら勝負。

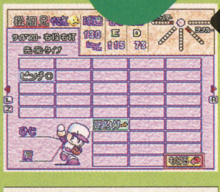
【完全育成プログラム】

投手編

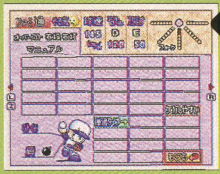
どすこい酒造でスタートした投手育成。もちろん、休み時の回復量が多い高卒でのスタートだ。チームがやや弱いだけに、試合での活躍が大きなカギになるぞ!

★初期能力チェック!

投手で始めるときは、必ず"ピンチ○"を持つ選手が出るまで粘りたいところ。プラスの能力がついているにも関わらず、初期の能力値が高めなので、かなり有利だ。もちろん、マイナスの能力を持っている場合は初期能力も高いが、これでは話にならない。また、最初に設定を決めるときに振り分けるポイントは、変化球につぎ込もう。



ピンチ○
初期設定でピンチ○を持つ選手をひたすら狙おう。



スペシャル
もちろん、低確率で出現するスペシャル選手も可。

まずは仕事で練習レベルを上げる

どすこい酒造では、ドリンク作りのみが練習レベルの上昇に関わっている。最初の4週をクリアーしたら、すかさず仕事に励もう。2回完成したところで"的当て"、その後さらに3回完成すると"シャドウピッチング"が追加されるぞ。ただし、仕事ばかりしていると矢部君に文句を言われるので、途中で1~2回ストレッチやポジティブシンキングをやっておこう。また、味見のイベントが出たときは、必ず"飲む"を選択すること。

リンゴがオススメ

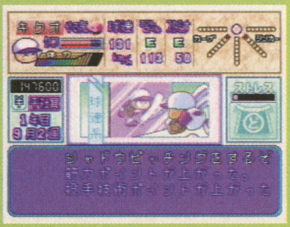
⬆もろみにはリンゴを選ぼう。ほとんどの場合、味見時にポイントがアップする。ニンジンと合わせれば、体力もわずかに回復。

練習追加

⬆数回完成するごとに、レベルの高い練習が追加されていく。5回ドリンクが完成すると追加されるシャドウピッチングが最重要だ。

シャドウピッチングで球速&スタミナUP

仕事はシャドウピッチングが追加された時点で終了。その後はSHOPでボールのみを購入し、シャドウピッチングで球速とスタミナを上げる。もちろん、リリーフタイプならスタミナがいらないので、球速のみにつぎ込もう。また、変化球練習(新球種習得を含む)も重要。試合で活躍するため、各種変化球とコントロールを鍛えておきたい。



➡シャドウピッチングが追加されたら、本格的に練習開始!球速と変化球を鍛えよう。

1年目 スケジュール

月	週	イベント	先発	リリーフ
4月	1w	入社	鉄ゲタ	鉄ゲタ
	2w		鉄ゲタ	鉄ゲタ
	3w	珠緒登場	鉄ゲタ	鉄ゲタ
	4w	初任給	鉄ゲタ	鉄ゲタ
5月	1w		仕事	仕事
	2w		仕事	仕事
	3w		仕事	仕事
	4w		仕事	仕事
6月	1w		ポジティブシンキング	仕事
	2w	都市対抗予選・1回戦	仕事	ストレッチ
	3w	都市対抗予選・2回戦	仕事	仕事
	4w	都市対抗予選・決勝	仕事	仕事
7月	1w		仕事	仕事
	2w		仕事	ストレッチ
	3w	都市対抗本大会・1回戦	ポジティブシンキング	仕事
	4w	都市対抗本大会・決勝	仕事	仕事
8月	1w	先発/リリーフ選択	仕事	仕事
	2w		仕事	ストレッチ
	3w		休み	仕事
	4w		ポジティブシンキング	休み
9月	1w		休み	ストレッチ
	2w	日本選手権予選・1回戦	シャドウピッチング	居酒屋
	3w	日本選手権予選・2回戦	鉄ゲタ	休み
	4w	日本選手権予選・決勝	休み	鉄ゲタ
10月	1w		変化球練習	居酒屋
	2w	日本選手権本大会・1回戦	変化球練習	シャドウピッチング
	3w	日本選手権本大会・決勝	休み	的当て
	4w		変化球練習	休み
11月	1w	スカウト登場	変化球練習	シャドウピッチング
	2w		休み	シャドウピッチング
	3w		鉄ゲタ	休み
	4w		変化球練習	シャドウピッチング
12月	1w		居酒屋	居酒屋
	2w		変化球練習	シャドウピッチング
	3w		休み	フォーク練習
	4w	クリスマス	変化球練習	
1月	1w	正月	変化球練習	変化球練習
	2w		球磨き	変化球練習
	3w		休み	ポジティブシンキング
	4w	スカウトチェック	変化球練習	ポジティブシンキング
2月	1w	キャンプ/全日本強化合宿	瞑想	変化球練習
	2w	キャンプ/全日本強化合宿	瞑想	ポジティブシンキング
	3w	キャンプ/全日本強化合宿	瞑想	変化球
	4w	キャンプ	ポジティブシンキング	ポジティブシンキング
3月	1w		休み	変化球練習
	2w		居酒屋	変化球練習
	3w		変化球練習	休み
	4w		居酒屋	変化球練習

仕事スタート。リリーフタイプは売りに出た回数がやや多かった。

衝動買いイベントでヒーリングCD。特殊能力「キレ○」ゲット。

衝動買いはパソコン。しかし、なんとかお金が足りてクリアー。

1年目にして予選を勝ち抜く。しかし、1回戦で惜しくも敗退。

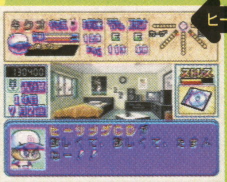
全日本強化合宿に参加。しごき→投げ込み→しごきに耐え抜く。

またまた衝動買い。愛犬ロボットで「ノビ○」を引き当てた。

【完全育成プログラム 投手編】

ストレスを溜めろ!?

どすこい酒造ならではのパラメーターとなるストレス。これが一定以上溜まると、衝動買いイベントが発生する。ここで、"ヒーリングCD"、"愛犬ロボット"が出ればチャンスだ。ランダムで"キレ○"、"ノビ○"の貴重な特殊能力が手に入るぞ。しかし、"車"などの高価なものが出てしまうとキツイ。買わずにストレスを下げればゲームオーバーにならずにすむが、時間がムダになるので事実上の育成終了だ。

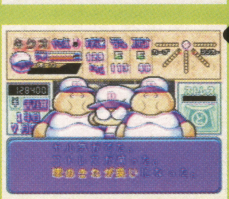


ヒーリングCD

衝動買いイベント発生。買えばストレスは0に戻る。

愛犬ロボット

愛犬ロボット。少し値段は張るが、それ以上の価値がある。



キレ○

ヒーリングCDは期待大。当たりを引くとキレ○をゲット。

ノビ○

直線的な動き、とくればノビ○で直球に磨きがかかる。

精神力アップに努めよう

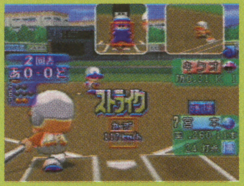
どすこい酒造でプレイしているときに、ネックになるのが精神力だ。仕事をくり返す手もあるが、精神力系の練習はちっともレベルアップしないので意味がない。そこで、普段のポジティブシンキングに加え、全日本強化合宿の瞑想で精神力ポイントを稼ごう。この会社ではいまのところキャプテンになる方法がないので、チームメイト評価は気にしなくていい。

⬆ポジティブシンキング系は評価が下がるが、キャプテンにならないので気にしない。

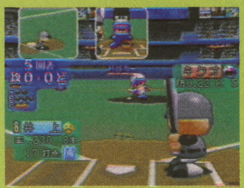
⬆強化合宿では、レベルの高い瞑想が使える。体力をキープしつつ精神力を稼ごう。

★試合でのポイント

投手の場合、コントロールが低い序盤戦がポイント。コーナーをつくピッチングが思うようにできないので、ボール球を振らせるつもりで勝負していこう。カウントが0−3になってしまったら、思い切ってド真ん中。予選レベルなら、これでも意外に打たれないのだ。ただし、本大会までいくとさすがに通用しない。このあたりは、能力が上がってからの勝負になるぞ。



⬅予選なら、ボール球にも手を出してくれる。



⬅左バッターは三振。特殊能力左○のチャンスだ。

② 年目 スケジュール

月	週	イベント	先発	リリーフ
4月	1w	斎藤君登場	ストレッチ	変化球練習
	2w		休み	休み
	3w		変化球練習	変化球練習
	4w	全日本強化合宿	瞑想	居酒屋
5月	1w	全日本強化合宿	変化球練習	鉄ゲタ
	2w	全日本強化合宿	瞑想	変化球練習
	3w		変化球練習	休み
	4w	スカウトチェック	変化球練習	変化球練習
6月	1w		休み	変化球練習
	2w	都市対抗予選・1回戦	変化球練習	鉄ゲタ
	3w	都市対抗予選・2回戦	変化球練習	休み
	4w	都市対抗予選・決勝	休み	変化球練習
7月	1w		変化球練習	変化球練習
	2w		変化球練習	休み
	3w	都市対抗本大会・1回戦	休み	変化球練習
	4w	都市対抗本大会・決勝	鉄ゲタ	変化球練習
8月	1w	全日本強化合宿	変化球練習	休み
	2w	全日本強化合宿	瞑想	鉄ゲタ
	3w	全日本強化合宿	瞑想	休み
	4w		変化球練習	変化球練習
9月	1w		変化球練習	変化球練習
	2w	日本選手権予選・1回戦	休み	休み
	3w	日本選手権予選・2回戦	変化球練習	変化球練習
	4w	日本選手権予選・決勝	鉄ゲタ	変化球練習
10月	1w		休み	休み
	2w	日本選手権本大会・1回戦	変化球練習	鉄ゲタ
	3w	日本選手権本大会・決勝	変化球練習	変化球練習
	4w		休み	居酒屋
11月	1w		変化球練習	変化球練習
	2w		変化球練習	シャドウピッチング
	3w		休み	休み
	4w		変化球練習	変化球練習
12月	1w	スカウトチェック	ポジティブシンキング	変化球練習
	2w		ポジティブシンキング	休み
	3w		変化球練習	変化球練習
	4w	クリスマス	変化球練習	変化球練習
1月	1w	正月	鉄ゲタ	変化球練習
	2w		休み	休み
	3w		変化球練習	変化球練習
	4w		シャドウピッチング	変化球練習
2月	1w	キャンプ/全日本強化合宿	瞑想	瞑想
	2w	キャンプ/全日本強化合宿	瞑想	瞑想
	3w	キャンプ/全日本強化合宿	瞑想	瞑想
	4w	キャンプ	シャドウピッチング	ストレッチ
3月	1w		変化球練習	鉄ゲタ
	2w		居酒屋	休み
	3w		変化球練習	変化球練習
	4w		変化球練習	変化球練習

斎藤君の山ごもりイベントが発生し、見事「重い球」を取得する。

Dr.ダイジョーブ登場。しかし大事を取って「悩みはない」を選択。

衝動買いは2回連続で「もやし」。安くすむのはうれしいが……。

日本選手権本大会の決勝まで勝ち進むも、黒獅子重工に敗北する。

投手にとっての最重要アイテム「社会人試合球」がSHOPに追加。

○×イベント発生。しかし残念ながら後攻で、「勝ち運」を逃す。

なんと、リリーフタイプもヒーリングCDで「キレ○」をゲット。

斎藤くんのイベントが起これば……

衝動買いとともに、特殊能力取得のポイントになるのが、後輩の斎藤君が絡んだイベントだ。これは、投手、野手ともに関係がある。取得できるか否かはどうやら能力値がカギになっているらしく、このあたりは猪狩コンツェルンの進君イベントと似た扱いだ。しかし、そのハードルはやや低め。イベントさえ起これば、比較的簡単に手に入るものが多いぞ。

山ごもりなんてしてたの?

↑投手は、この山ごもりが重要。しかし、いつのまにそんな特訓をしていたのだろう。

重い球ゲット!!

↑成功すれば、特殊能力"重い球"をゲット! ほかの会社よりも簡単に手に入る。

キューバ戦に照準を合わせろ!

終盤になると能力が上がってくるぶん、本大会レベルでも抑えやすくなるはず。大会ではできる限り上を目指し、経験ポイントを稼いでいこう。スカウト評価が一定以上になった状態で最後の日本選手権に優勝すると、つぎはキューバ戦だ。ここは必ずキャプテンとして7回からのプレイになる。ピッチングはもちろん、バッティング、守備の腕も必要になるぞ。ここで勝てなくても、練習の機会が2回増えるのでじゅうぶんにオトクだ。

黒獅子重工に勝て!

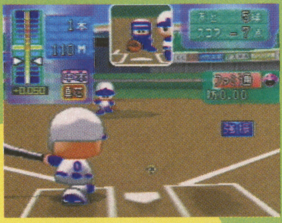
↑決勝の相手は黒獅子重工だ。強力打線を気迫で抑え、味方打線の援護を待とう。

最強の敵

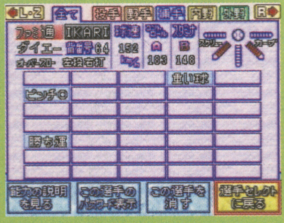
↑アマの王者キューバは、はっきりいって強い。打撃はもちろん、抑えるのも至難の業だ。

★猪狩コンツェルンの場合は……

投手の場合、入れ替え試験で一軍をキープするのが非常に難しいことは、最初のページでも触れたとおりだ。試合と違ってボール球を投げるわけにはいかないので、一点読みの強振でホームランを打たれることも少なくない。結果、能力が上がるまで一軍と二軍をいったりきたり。どうしてもジリ貧になってしまう。二軍に落ちておき、大会前に一軍に上がるスケジュールを組んで対応するか……?



↑一軍にいるときの入れ替え試験がキツイ。能力が上がるまではガマンのプレイ。



↑もし一軍をキープできれば、いい選手を育成できることはいうまでもない。

3 年目　スケジュール

月	週	イベント	先発	リリーフ
4月	1w		ポジティブシンキング	休み
	2w		変化球練習	変化球練習
	3w		ポジティブシンキング	変化球練習
	4w	スカウトチェック	ポジティブシンキング	鉄ゲタ
5月	1w	全日本強化合宿	変化球練習	瞑想
	2w	全日本強化合宿	瞑想	瞑想
	3w	全日本強化合宿	チューブ引き	瞑想
	4w		ポジティブシンキング	休み
6月	1w		変化球練習	シャドウピッチング
	2w	都市対抗予選・1回戦	ポジティブシンキング	シャドウピッチング
	3w	都市対抗予選・2回戦	ポジティブシンキング	シャドウピッチング
	4w	都市対抗予選・決勝	ポジティブシンキング	休み
7月	1w		変化球練習	的当て
	2w		変化球練習	休み
	3w	都市対抗本大会・1回戦	ポジティブシンキング	的当て
	4w	都市対抗本大会・決勝	ポジティブシンキング	的当て
8月	1w	全日本強化合宿	瞑想	瞑想
	2w	全日本強化合宿	変化球練習	瞑想
	3w	全日本強化合宿	瞑想	瞑想
	4w	スカウトチェック	変化球練習	的当て
9月	1w		変化球練習	的当て
	2w	日本選手権予選・1回戦	ポジティブシンキング	ポジティブシンキング
	3w	日本選手権予選・2回戦	ポジティブシンキング	ポジティブシンキング
	4w	日本選手権予選・決勝	ポジティブシンキング	的当て
10月	1w		ポジティブシンキング	シャドウピッチング
	2w	日本選手権本大会・1回戦	ポジティブシンキング	ポジティブシンキング
	3w	日本選手権本大会・決勝	ポジティブシンキング	ポジティブシンキング
	4w		ポジティブシンキング	
11月	1w	キューバ戦	的当て	
	2w			
	3w			
	4w	ドラフト会議		

先発・リリーフともに、この時点で球団指名イベントが発生した。

斎藤君とヨガ。しかし何も起こらず。特殊能力イベントなのか?

日本選手権決勝に勝利。いっぽうのリリーフは、決勝で敗れる。

キューバ戦に挑む。1点リードで7回を迎えたが、逆転負け。

結果発表 ～こんな感じになりました～

先発タイプ

↑キレ○の変化球で勝負するバランスタイプ。ラストの日本選手権優勝を含め、試合で活躍できたのが大きい。スカウト評価の上がりもよく、1年目から全日本強化合宿に参加した。SHOPにボールが追加されず、練習効率が上がらなかったことが心残り。

リリーフタイプ

↑速球とフォークを主体としたそれっぽいリリーフ投手に仕上がった。イメージは"プチ魔神"。衝動買いでノビ○、キレ○、ランダムイベントで重い球を取得し、特殊能力はバッチリだ。試合でもう少し活躍できていれば、かなりいい選手に育っただろう。

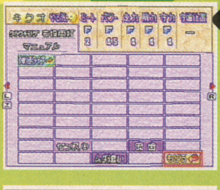
【完全育成プログラム】

野手編

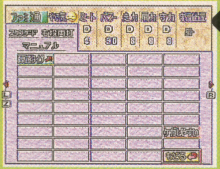
こちらも、迷わず高卒を選択。絵美里さんは出てこないが、どうせ彼女なんて作る気はないのだから関係ない。ひたすら練習一筋だ!

★初期能力チェック!

普通に出てくるものでは、"センス○"を持っている選手が理想。初期についている"虫歯"は、スタート直後に通院して治そう。猪狩コンツェルンならお金には困らないので、"ムダ遣い"は放っておいてオーケーだ。そのうち、島田先輩のイベントで治るぞ。また、プラス能力もマイナス能力もついていない選手で妥協してもいい。



センス○は育成に関わる能力。重要度は高いぞ。



初期の能力値が高いぶん、入れ替え試験もキツイ。

タイプ別の練習をしっかり

ランニング4回、居酒屋2回は確定(「虫歯」なら通院)。その後は入れ替え試験のために打力をアップしつつ、中盤以降でタイプごとの練習を組み立てよう。バッティングに自信があるなら、入れ替え試験を意識せずに練習メニューを組んでもいいぞ。

⬅入れ替え試験は、バントをうまく活用しよう。

1番タイプ

終盤のパラシュートランで走力をアップ。ポイントの振り分けで、"アベレージヒッター"のほか"盗塁○"、"内野安打○"、"ヘッドスライディング"あたりを獲得したい。

⬅パワーを少し落として、走力と守備力を重視。

4番タイプ

4番タイプは、もちろんパワーを重視。守備位置を一塁手などにして負担を減らし、"パワーヒッター"を確実に取得しよう。できれば"アベレージヒッター"も欲しい。

⬅ウェイトトレーニングが出てきてからが勝負だ。

キャッチャー

何はなくても、守備と肩力、そして"キャッチャー◎"を取得したいところ。中盤以降は、実戦守備を多く取り入れよう。"キャッチャー○"がイベントで取れればラッキー。

⬅要になるポジションだけに、守備力も重要。

①年目 スケジュール

月	週	イベント	1番タイプ	4番タイプ	キャッチャー
4月	1w	入社	ランニング	ランニング	ランニング
	2w		ランニング	ランニング	ランニング
	3w		ランニング	ランニング	ランニング
	4w	初任給	ランニング	ランニング	ランニング
5月	1w		居酒屋	居酒屋	居酒屋
	2w		居酒屋	居酒屋	居酒屋
	3w		休み	休み	休み
	4w	入れ替え試験	ランニング	腕立て伏せ	ノック
6月	1w		ノック	ランニング	ランニング
	2w	都市対抗予選・1回戦	休み	ランニング	休み
	3w	都市対抗予選・2回戦	ノック	ランニング	素振り
	4w	都市対抗予選・決勝	ノック	ランニング	素振り
7月	1w		居酒屋	素振り	素振り
	2w	・	素振り	素振り	ノック
	3w	都市対抗本大会・1回戦	素振り	休み	休み
	4w	都市対抗本大会・決勝	休み	素振り	素振り
8月	1w		ノック	素振り	素振り
	2w		ノック	素振り	ノック
	3w		休み	ノック	居酒屋
	4w	入れ替え試験	ランニング	休み	トスバッティング
9月	1w		スプリント	ノック	ティーバッティング
	2w	日本選手権予選・1回戦	ティーバッティング	ティーバッティング	ティーバッティング
	3w	日本選手権予選・2回戦	休み	居酒屋	休み
	4w	日本選手権予選・決勝	ノック	ティーバッティング	ティーバッティング
10月	1w		ティーバッティング	ティーバッティング	ティーバッティング
	2w	日本選手権本大会・1回戦	休み	休み	ティーバッティング
	3w	日本選手権本大会・決勝	近距離ノック	通院	休み
	4w		ランニング	通院	近距離ノック
11月	1w	スカウト登場	休み	近距離ノック	休み
	2w		近距離ノック	ジム/マッサージ	ランニング
	3w		入院	近距離ノック	ストレッチ
	4w		入院	ティーバッティング	近距離ノック
12月	1w	入れ替え試験	ランニング	休み	ランニング
	2w		休み	素振り	休み
	3w		ランニング	素振り	近距離ノック
	4w	クリスマス	近距離ノック	ノック	居酒屋
1月	1w	正月	居酒屋	居酒屋	ランニング
	2w		近距離ノック	ボール拾い	ティーバッティング
	3w		ストレッチ	素振り	ティーバッティング
	4w	スカウトチェック	ストレッチ	素振り	休み
2月	1w	キャンプ/全日本強化合宿	ランニング	素振り	近距離ノック
	2w	キャンプ/全日本強化合宿	ストレッチ	素振り	メディスンボール
	3w	キャンプ/全日本強化合宿	ストレッチ	素振り	メディスンボール
	4w	キャンプ	ストレッチ	ストレッチ	近距離ノック
3月	1w		ティーバッティング	休み	入院
	2w		休み	素振り	入院
	3w		近距離ノック	休み	入院
	4w	入れ替え試験	休み	近距離ノック	入院

キャッチャーは、「ケガ×」ありのスペシャル能力でスタートした。

チョコレートを食べて「虫歯」。通院生活で2週間がムダになる。

矢部君との○×に勝利! 特殊能力「逆境○」の取得に成功する。

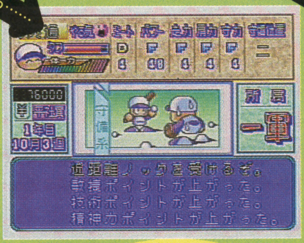
練習中に骨折! その後の入れ替え試験に出られず、二軍落ち。

3ヵ月を経て、ようやく一軍に復帰。さあ、再スタートだ!

キャプテンになる？　ならない？

野手最大の目標は、2年目の都市対抗終了時にキャプテンになること。そのためには、ノック系の練習を取り入れてチームメイト評価を上げておくことが重要だ。キャプテンになっておけば、試合で手に入る経験ポイントがかなりアップするぞ。ただし、守備などのテクニックに自信がないなら、あえてキャプテンにならずにプレイしてもいい。この場合は、やる気の回復と精神力アップに貢献するポジティブシンキング系の練習を最初から使える。そのぶん、楽なプレイができるのだ。

なるなら……



⬆ノック系の練習は技術ポイントも上がりやすいので、育成方針を崩さずに使っていける。

ならないなら……

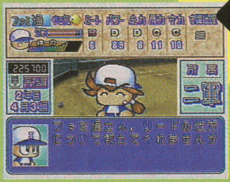
⬆ポジティブシンキング系の練習を取り入れる。評価を下げてもいい状態なら、役に立つ。

特殊能力のカギを握る進くん

猪狩コンツェルンで特殊能力ゲットのカギを握るのは、2年目以降、主人公の一軍在籍期間に応じて登場する進君。彼の特訓イベントに成功すれば、各種の特殊能力を取得できるぞ。出現しさえすれば何度も挑戦できるこのイベントだが、体力の少ないときにはケガの恐れ大。重いケガになるので、こんなときは1回でやめておく思い切りも必要だ。なお、成功するか否かには、自分の能力値が深く関わっている。

野手特訓

進君がいれば、出現確率は高い。ただしケガ率も高いぞ。

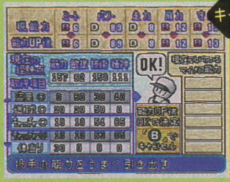


捕手特訓

捕手はキャッチャー○を。取れるに越したことはない。

広角打法

野手特訓は広角打法。逆方向の打球が伸びを増す。

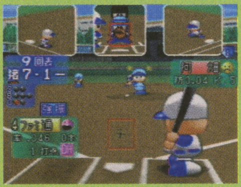


キャッチャー○

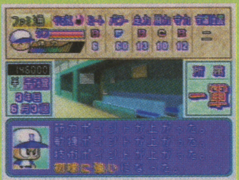
取れなかったら、経験ポイントの振り分けで取得しよう。

★試合でのポイント

活躍できるかどうかは、腕次第。これといったコツがない、というのが正直なところだ。ボール球に手を出さないこと、絶対に三振しないことを頭に置き、ボールをしっかりとらえることに集中しよう。また、野手は試合で取れる特殊能力が豊富。“左投手に強い”、“初球○”、“固め打ち”、“サヨナラ男”、“満塁男”などが、各種の取得条件を満たす＋確率で取得できるぞ。



⬅満塁やサヨナラのチャンスではぜひとも打ちたい。



⬅初球から積極的に仕掛けていくことも大切だ。

②年目　スケジュール

月	週	イベント	1番タイプ	4番タイプ	キャッチャー
4月	1w	柴田&反町登場	近距離ノック	ティーバッティング	入院
	2w		メディスンボール	休み	居酒屋
	3w		ランニング	近距離ノック	ランニング
	4w		ジム/下半身筋力UP	ジム/マッサージ	居酒屋
5月	1w	全日本強化合宿	ティーバッティング	ティーバッティング	居酒屋
	2w	全日本強化合宿	休み	ティーバッティング	ランニング
	3w	全日本強化合宿	近距離ノック	休み	休み
	4w	入れ替え試験	休み	ティーバッティング	近距離ノック
6月	1w		ジム/マッサージ	休み	ティーバッティング
	2w	都市対抗予選・1回戦	近距離ノック	ミニハードル	休み
	3w	都市対抗予選・2回戦	休み	ジム/マッサージ	近距離ノック
	4w	都市対抗予選・決勝	近距離ノック	ポジティブシンキング	ストレッチ
7月	1w		ジム/マッサージ	近距離ノック	ランニング
	2w		近距離ノック	休み	ランニング
	3w	都市対抗本大会・1回戦	メディスンボール	ティーバッティング	メディスンボール
	4w	都市対抗本大会・決勝	メディスンボール	ティーバッティング	メディスンボール
8月	1w	全日本強化合宿	近距離ノック	イメトレ	近距離ノック
	2w	全日本強化合宿	イメトレ	イメトレ	ティーバッティング
	3w	全日本強化合宿	マシン打撃	ティーバッティング	休み
	4w	入れ替え試験	休み	イメトレ	近距離ノック
9月	1w		実戦守備	近距離ノック	ティーバッティング
	2w	日本選手権予選・1回戦	実戦守備	イメトレ	休み
	3w	日本選手権予選・2回戦	休み	イメトレ	ランニング
	4w	日本選手権予選・決勝	外野ポール間走	休み	ランニング
10月	1w		パラシュートラン	マシン打撃	ティーバッティング
	2w	日本選手権本大会・1回戦	居酒屋	外野ポール間走	イメトレ
	3w	日本選手権本大会・決勝	ジム/マッサージ	外野ポール間走	イメトレ
	4w		パラシュートラン	休み	イメトレ
11月	1w		実戦守備	ダンベル	ティーバッティング
	2w		休み	ダンベル	マシン打撃
	3w		パラシュートラン	休み	イメトレ
	4w		マシン打撃	ダンベル	イメトレ
12月	1w	入れ替え試験	休み	休み	イメトレ
	2w		パラシュートラン	実戦守備	マシン打撃
	3w		PNF	実戦守備	実戦守備
	4w	クリスマス	パラシュートラン	マシン打撃	マシン打撃
1月	1w	正月	イメトレ	休み	居酒屋
	2w		パラシュートラン	ウェイトトレーニング	居酒屋
	3w		居酒屋	マシン打撃	実戦守備
	4w		パラシュートラン	休み	イメトレ
2月	1w	キャンプ/全日本強化合宿	PNF	ウェイトトレーニング	イメトレ/しごき/
	2w	キャンプ/全日本強化合宿	パラシュートラン	瞑想	実戦守備
	3w	キャンプ/全日本強化合宿	瞑想	瞑想	イメトレ
	4w	キャンプ	PNF	メディスンボール	実戦守備
3月	1w		パラシュートラン	パラシュートラン	マシン打撃
	2w		パラシュートラン	マシン打撃	イメトレ
	3w		休み	休み	実戦守備
	4w	入れ替え試験	瞑想	ウェイトトレーニング	マシン打撃

進君の特訓イベントで、特殊能力「広角打法」の取得に成功。

都市対抗予選決勝、試合に勝ち、その後「初球○」を取得する。

3人とも決勝で敗退。その後、1番タイプはキャプテンになれず。

Dr.ダイジョーブイベント発生。勝負して能力アップに成功！

矢部君と電車に駆け込むイベント発生。成功して「走塁○」取得。

キャンプで矢部君との○×イベントに成功し、「逆境○」ゲット。

【完全育成プログラム 野手編】

試合に勝って最終調整

終盤は、レベルアップした練習を軸にして、タイプごとに必要なポイントを稼いでいく。ここまでにアクシデントがなければ、そろそろスカウト評価も最大に近くなっているはず。全日本強化合宿も最大限に活用し、ポイントで特殊能力を取得する最終仕上げに入ろう。強化合宿の特訓系イベントで経験ポイントや特殊能力をゲットできれば、いうことなしだ。また、上がった能力を活かし、試合でもキッチリ活躍しておきたいところ。

←最終段階に突入。内容の濃い練習で、特殊能力も取得していこう。

←キャプテンで試合に勝てば、ポイントもどっさり。目指せキューバ戦！

スカウトとの食事がうれしい

↑スカウト評価が上がると、希望球団指名のイベント後、食事に誘われることも多い。これが起これば時間をかけずに体力が回復するので、効率よく練習できるぞ。

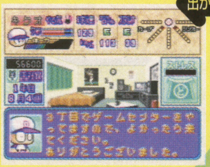
★ゲームセンターで勝負？

練習メニューをあまり崩すことなく特殊能力を取得できるイベントは、ランダムに出現するゲームセンターにもある。ここでのクレクレクレーンでは、1回目成功で"初球○"、4回目成功で"4番○"が手に入るのだ。もちろん失敗もあり、やる気が下がってしまう。ややバクチにはなるが、4番タイプなら挑戦してもいいかも。

必ず届けよう

30万円拾ったら警察にとどけよう。ネコババしてはダメ。

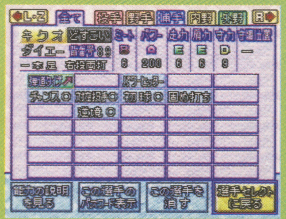
出かける場所追加



その後、コンビニかゲームセンターが追加されるのだ。

★どすこい酒蔵の場合は……

特殊能力の宝庫であるのは投手と同じ。"固め打ち"や"粘り男"などが取得できることも。しかし、野手はアイテムを購入しなければならず、金銭面でやや苦しい。



↑パワー型の選手を作るなら、アリ。衝動買いで高いものを引かなければオーケー。

3年目 スケジュール

月	週	イベント	1番タイプ	4番タイプ	キャッチャー
4月	1w		実戦守備	休み	休み
	2w		パラシュートラン	ウェイトトレーニング	ウェイトトレーニング
	3w		休み	ウェイトトレーニング	休み
	4w	スカウトチェック	パラシュートラン	休み	ウェイトトレーニング
5月	1w	全日本強化合宿	PNF	PNF	瞑想
	2w	全日本強化合宿	PNF	ウェイトトレーニング	瞑想
	3w	全日本強化合宿	パラシュートラン	PNF	瞑想
	4w	入れ替え試験	休み	ウェイトトレーニング	居酒屋
6月	1w		実戦守備	休み	居酒屋
	2w	都市対抗予選・1回戦	PNF	ウェイトトレーニング	ストレッチ
	3w	都市対抗予選・2回戦	実戦守備	ウェイトトレーニング	素振り
	4w	都市対抗予選・決勝	パラシュートラン	休み	ノック
7月	1w		休み	ウェイトトレーニング	ノック
	2w		パラシュートラン	休み	入院
	3w	都市対抗本大会・1回戦	実戦守備	ウェイトトレーニング	休み
	4w	都市対抗本大会・決勝	PNF	瞑想	ノック
8月	1w	全日本強化合宿	パラシュートラン	ノック	ウェイトトレーニング
	2w	全日本強化合宿	瞑想	PNF	ノック
	3w	全日本強化合宿	PNF	PNF	休み
	4w	入れ替え試験	実戦守備	ウェイトトレーニング	実戦
9月	1w		実戦守備	居酒屋	実戦守備
	2w	日本選手権予選・1回戦	休み	ウェイトトレーニング	外野ボール間走
	3w	日本選手権予選・2回戦	実戦守備	休み	マシン打撃
	4w	日本選手権予選・決勝	実戦守備	ウェイトトレーニング	イメトレ
10月	1w		休み	ウェイトトレーニング	イメトレ
	2w	日本選手権本大会・1回戦	ウェイトトレーニング	PNF	実戦守備
	3w	日本選手権本大会・決勝	ウェイトトレーニング	瞑想	イメトレ
	4w		PNF		
11月	1w	キューバ戦	PNF		
	2w				
	3w				
	4w	ドラフト会議			

1番タイプ&キャッチャー、一歩遅れて全日本強化合宿に初参加。

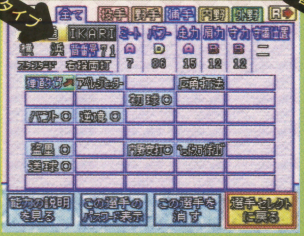
重要ポイントで入れ替え試験不合格。都市対抗に出られなくなる。

都市対抗予選2回戦。勝利したあと「初球○」の取得に成功する。

4番タイプは決勝敗退、ほかは優勝。1番タイプはキューバ戦へ。

結果発表 ～こんな感じになりました～

1番タイプ

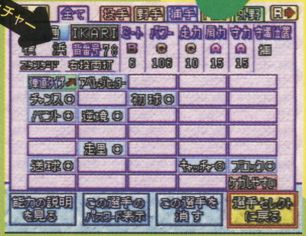


↑パワー以外の能力が平均的に高い理想的な1番タイプだ。試合での活躍が光り、必要な特殊能力はポイントの振り分けでゲットしている。ランダムイベントでは"広角打法"の取得にも成功した。キャプテンになれなかったことが唯一にして最大の失点。

4番タイプ

↑1年目に二軍落ちし、新練習の追加が遅れたものの、キャプテンになったあとはしっかり一軍をキープ。Dr.ダイジョーブの能力アップにも成功し、パワー抜群の大砲に育った。ここまで肩や守備の能力が上がるなら、一塁手でなくてよかったかも。

キャッチャー



↑骨折、そしてキャプテンになったあとの大会前という最悪のタイミングで二軍落ち。しかし、スペシャルでスタートしたため、もとの貯金が効いてなかなかのキャッチャーに育っている。ランダムイベントで取得した"走塁○"も密かなポイントだ。

12球団全470人選手データ

【選手データ各項目の見かた 投手編】

特殊能力の項目には、コンピューターの采配傾向も記載している。ペナントモードなどで参考にしてもらいたい。

クラス	名前	背番号	利き腕	肌の色	防御率	最高球速	フォーム	コントロール	スタミナ	左	左下	下	右下	右	特殊能力
1軍	若田部 健一	14	右投	黄	3.29	143	スリークォーター	172	126	3(SL)	2(CR)	2(FO)	―	―	完投型・先発型

各項目の効果

- クラス ……2軍の選手はドラマチックペナントで入れ替えて起用できる。
- 名前 ………各選手の名前。日本人選手はフルネームでの表記。
- 背番号 ……各選手の背番号を表記。
- 利き腕 ……各選手の利き腕を表記。
- 肌の色 ……各選手の肌の色を表記。
- 防御率 ……'99年ペナントレースの防御率。
- 最高球速 …各選手のストレートの最高球速。絶好調時に出せる。
- フォーム……各選手の投球フォーム。
- コントロール …各選手のコントロール。失投率にも影響する。
- スタミナ……各選手のスタミナ。投球するたびに減っていく。
- 右 …………3Dスティックを右に入れたときの変化球の変化量と球種。
- 右下 ………3Dスティックを右下に入れたときの変化球の変化量と球種。
- 下 …………3Dスティックを下に入れたときの変化球の変化量と球種。
- 左下 ………3Dスティックを左下に入れたときの変化球の変化量と球種。
- 左 …………3Dスティックを左に入れたときの変化球の変化量と球種。
- 特殊能力 …各選手に設定されている特殊能力。

★変化球の略称について

変化球の項目で、数字のあとにアルファベット2文字で球種を表している。正式な球種は以下のとおり。
SL＝スライダー、CR＝カーブ、FO＝フォーク、SK＝シンカー、SH＝シュート、PM＝パーム、KN＝ナックル、VS＝Vスライダー、SF＝SFF、CU＝チェンジアップ、SB＝スクリュー、SC＝スローカーブ、HS＝高速スライダー、HK＝高速シンカー、SS＝Sスライダー

特殊能力の効果

- ピンチ○ ……2塁または3塁にランナーがいるとき能力が一時的にアップ。
- ピンチ× ……2塁または3塁にランナーがいるとき能力が一時的にダウン。
- 打たれ強い …連打を浴びてもピヨリ状態になりにくい。
- 打たれ弱い …被安打時に、ピヨリ状態になりやすい。
- 対左打者○…左打者を相手にすると、能力が一時的にアップ。
- 対左打者×…左打者を相手にすると、能力が一時的にダウン。
- ランナー×……ランナーがいるとき、能力が一時的にダウン。
- 伸び○ ………ストレートの球速が速くなる。
- 伸び× ………ストレートの球速が遅くなる。
- 切れ○ ………変化球が曲がり始めるのが遅い。
- 切れ× ………変化球が曲がり始めるのが早い。
- 低め○ ………低めに投球時、ミットのブレが小さくなる?
- 寸前× ………5回、最終回に自チームが勝っていると、能力ダウン。
- 一発病………失投のコースがド真ん中になる確率が50%に。
- 勝ち運 ………先発時、同点または負けていると、味方の打力がアップ。
- 負け運 ………登板すると味方の打力が上がり、降板すると敵の打力がアップ。
- スロースターター …先発時、1回と2回の能力がダウンする。
- 尻上がり ……先発時に、6回以降の得点差3点以内で能力アップ。
- 逃げ球 ………失投のコースがド真ん中になる確率がダウン。
- 威圧感………先発以外の登板時、相手打者の能力がダウン。
- リリース○……変化球とストレートのフォームが同一に。
- ムラッ気 ……好不調の能力への影響が2倍になる。
- 重い球 ………調子が絶不調以外で、相手打者の能力がダウン。
- 四球男 ………カウント3ボール時のコントロールがダウン。
- 安定感………不調、絶不調の能力への影響が小さくなる。
- 牽制○………牽制球のスピードが速い。
- 回復○ ………リーグ戦、ペナントモードでの休みが1日減る。
- 回復×………リーグ戦、ペナントモードでの休みが1日増える。
- 打球反応○ …ピッチャー返しをエラーする率が減る。
- 短気 ………ピヨリ状態で球速が下がらずに、コントロールが下がる。
- ポーカーフェイス …ピヨリ状態になっても表情に出ない。
- クイック○ ……ランナーがいるときのモーションが早い。
- クイック× ……ランナーがいるときのモーションが遅い。
- 人気…………歓声が大きくなる。コンピューターが交代させにくい。
- 完投型 ………できるだけ完投させるようにする。
- 先発型………先発で起用されやすい。
- 中継ぎエース …中継ぎで起用されやすい。
- リリーフエース …リリーフで起用されやすい。
- 速球中心 ……ストレートを投げることが多い。
- 変化球中心 …変化球を投げることが多い。
- テンポ○ ……投球間隔が短い。
- 調子次第 ……試合のできしだいで、できるだけ長く登板。
- スタミナ ………スタミナがなくなると交代されやすくなる。
- 100球 ………投球数が100球を超えると交代されやすくなる。
- 勝利投手 ……勝利投手の権利を取得すると交代されやすくなる。
- リード時 ………リードしているとき、起用されやすい。
- 接戦リード……点差が少なくリードしているとき、起用されやすい。
- ビハインドでも …同点または接戦で負けていても起用されることがある。
- 敗戦処理 ……試合をあきらめたときに、起用されやすい。
- セーブ狙い……セーブのつく条件がそろったときに、起用されやすい。
- セーブ(終)……セーブのつく条件がそろった最終回のみ、起用される。

【選手データ各項目の見かた 野手編】

野手の項目には、全投手のフィールダー能力もあわせて記載している。じっくりと読み込んで、誰にも負けないキミのベストオーダーを編み出すのだ。

クラス	登録名	背番号	利き腕	肌の色	ポジション	サブポジション	打率	本塁打	打点	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	弾道タイプ	ペナ最大	タイプ	構え	特殊能力
1軍	城島 健司	2	右投右打	黄	捕手		.310	17	77	5	130	10	9	11	6	D	440	普通	スタンダード	粘り男・キャッチャー○・ブロック○・人気・積極打法

各項目の効果

- クラス ……2軍の選手はドラマチックペナントで入れ替えて起用できる。
- 名前 ………各選手の名前。日本人選手はフルネームでの表記。
- 背番号 ……各選手の背番号を表記。
- 利き腕 ……各選手の利き腕を表記。
- 肌の色 ……各選手の肌の色を表記。
- ポジション …守備位置を表記。設定外のポジションでは能力が下がる。
- サブポジション …各選手に設定されているサブポジション。
- 打率 ………'99年ペナントレースの打率。
- 打点 ………'99年ペナントレースの打点数。
- 本塁打 ……'99年ペナントレースの本塁打数。
- ミートカーソル …打撃時のミートカーソルサイズ。
- パワー ……ボールを遠くへ飛ばす力。
- 肩力 ………送球の速さ。
- 走力 ………選手の基本的な足の速さ。
- 守備力 ……守備のうまさを表す。エラー率とは異なる。
- 弾道タイプ …打球の角度に影響する。
- ペナ最大……ドラマチックペナントでのスタミナ最大値。
- エラー率 …エラーする確率。数値が高いほどエラーしにくい。
- タイプ ……ドラマチックペナントで能力の成長に影響する。
- 構え ………バッティングフォームを表す。
- 特殊能力 …各選手に設定されている特殊能力。

★弾道タイプについて

弾道タイプはA～Dの4タイプが設定されている。A→B→C→Dの順に打球が高くなりやすい傾向がある。

特殊能力の効果

- アベレージヒッター …打球にドライブがかかり、ヒット性の当たりが出やすい。
- パワーヒッター …打球角度が高くなり、ホームランや外野フライが出やすい。
- チャンス○ …2塁または3塁にランナーがいるとき能力がアップ。
- チャンス× …2塁または3塁にランナーがいるとき能力がダウン。
- 対左投手○…左投手を相手にすると、能力がアップ。
- 対左投手×…左投手を相手にすると、能力がダウン。
- 逆境○………7回以降、自チームが負けているときミートカーソル、パワーがアップ。
- 流し打ち ……流し打ちの打球がファールになりにくい。
- 広角打法……流し打ちの打球速度が落ちにくい。
- 内野安打○…打った直後のスタートが早く、内野安打が出やすい。
- 満塁男………満塁時にホームラン性の当たりが出やすい。
- サヨナラ男 …9回以降、ホームランを打てば同点または逆転のときにパワーがアップ。
- 固め打ち ……2安打以上しているときに打席に立つと、能力が一時的にアップ。
- 連打○………直前のバッターがヒットを打つと、能力が一時的にアップ。
- 初球○ ………カウントがノーストライクのとき、ミートカーソルがアップ。
- 粘り男 ………カウントが2ストライクのとき、ミートカーソルがアップ。
- 三振男 ………カウントが2ストライクのとき、ミートカーソルがダウン。
- バント○ ……バントがうまく転がりやすい。
- バント× ……バントがフライになりやすい。
- 代打男………代打で起用されると、ミートカーソル、パワーがアップ。
- 安定感………不調、絶不調の能力への影響が小さくなる。
- 威圧感………打撃時に、相手投手のスタミナ消費が増加。前後の打者にも影響。
- 盗塁○………盗塁時のスタートが早い。スタートのタイミングもよくなる。
- 盗塁×………盗塁時のスタートが遅く、盗塁をしにくい。
- 走塁○………走塁時のスタートが早い。
- 走塁×………走塁時のスタートが遅い。
- ヘッドスライディング …タイミングがきわどいとき、1塁へヘッドスライディングを行う。
- 送球○………送球がそれにくい。
- 送球×………送球がそれやすい。
- サブポジ○ …サブポジションでメインのポジションと同様の能力を発揮できる。
- サブポジ× …サブポジションでの能力の低下が通常より大きい。
- 守備職人……守備固めに起用されると、守備時の能力がアップ。
- キャッチャー◎ …キャッチャー○より大きく投手の能力を上げる。
- キャッチャー○ …投手のコントロールがアップ、スタミナ消費量が低下。
- ブロック○ …体当たりを防ぐ確率がアップ。
- ムード○ ……試合に出場すると、味方チームの能力がアップ。
- ムードメーカー …試合に出場すると、味方チームの能力に調子が影響する。
- 体当り ………本塁突入時、クロスプレイになると捕手に体当たりする。
- ケガしにくい …試合中、試合後にケガをしにくい。
- ケガしやすい …試合中、試合後にケガをしやすい。
- ムラッ気 ……好不調の能力への影響が2倍になる。
- タイムリーエラー …2塁または3塁にランナーがいるときのエラー率が上がる。
- 人気…………歓声が大きくなる。コンピューターが交代させにくい。
- 代打の切り札 …代打で真っさきに起用されることが多い。
- 守備要員……守備固めで起用されやすい。
- 代走要員……代走で起用されやすい。
- 強振多用……強振を使うことが多い。
- ミート打ち多用 …ミート打ちをすることが多い。
- 積極打法……早めのカウントから積極的に打ってくる。
- 慎重打法 ……じっくりと待ってから打つことが多い。
- 途中交代……途中で交代されることが多い。
- チームプレイ○ …チームプレイをするために起用されることが多い。

★タイプについて

選手のタイプはドラマチックペナントで、成長やスタミナの消費に影響する。なかには、“ベテラン外国人”など組み合わせによるタイプを持つ選手もいる。

- 新人………新人王の資格を持ち、大きく成長することもある。
- 若手 ………スタミナ消費は大きいが、大きな成長も期待できる。
- 普通………成長、スタミナ消費ともにふつう。
- ベテラン …成長は期待できないが、スタミナ消費は少ない
- 外国人……ペナント中の成長が不安定。
- 新外国人…外国人以上にギャンブル性が高い。

1 1999 パシフィックリーグ
位（78勝54敗3分）

■DATA■
◆チーム打率 .257 ◆チーム防御率 3.65
◆チーム得点 563 ◆チーム本塁打 140
◆チーム失点 553

福岡ダイエーホークス

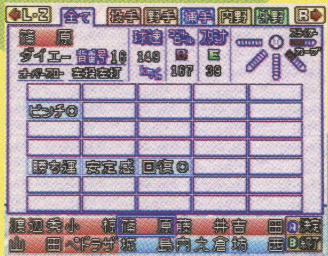
日本一チームの実力やいかに？

1999年に念願の日本一を勝ち取ったホークス。とくに、充実一途をたどる打撃陣はさすが、といったところだ。『パワプロ6』と比べて大きく能力を伸ばした松中のほか、小久保や井口など、

←長打を狙える重量打線が得点力のカギだ。テクニックに自信があるなら、強振で一発を狙え！

長打が期待できる大砲タイプの選手が数多くそろっている。ただし、自分で操作したときにこれらの選手を活かすには、強振を使いこなす打術が必要なことも確かだ。また、城島が守備、打撃ともに安定した成績を残しているので、捕手に不安がないことも長所。柴原、浜名と、適した能力を持つ選手を1、2番に固定し、ミートカーソルの大きい城島も早い打順に入れてその後の長打にかけよう。強振が苦手なら、ここに秋山を加えて4番までを構成するのもおもしろい。

いっぽう、大エース工藤が抜けたことで、先発陣には不安が。永井、星野の若い力が大きく台頭してきたものの、ペナントを最後まで戦う



←中継ぎの大エースに成長した篠原は、さすがの能力。安定したリリーフ陣で接戦をモノにしよう。

には、軸となるローテーション投手がもう1枚ほしい。リリーフ陣は成長著しい篠原、安定した能力を持つペトラザがいるので問題ないが、接戦が多くなったときの登板回数が気になる。

投手

クラス	名前	背番号	利き腕	肌の色	防御率	最高球速	フォーム	コントロール	スタミナ	左	左下	下	右下	右	特殊能力
1軍	若田部　健一	14	右投	黄	3.29	143	スリークォーター	172	126	3(SL)	2(CR)	2(FO)	—	—	完投型・先発型
	永井　智浩	19	右投	黄	3.06	147	オーバースロー	120	108	2(SL)	—	4(FO)	—	—	ピンチ○・四球男・先発型
	星野　順治	33	右投	黄	3.98	138	サイドスロー	137	121	2(SL)	—	—	3(SK)	3(SH)	ピンチ○・ランナー×・切れ○・低め○・ムラッ気・先発型・勝利投手
	佐久本　昌広	37	左投	黄	4.97	138	オーバースロー	153	82	—	—	—	3(CR)	3(SL)	寸前×・スロースターター・先発型
	西村　龍次	38	右投	黄	4.34	142	オーバースロー	126	99	—	1(CR)	3(FO)	—	2(SH)	先発型・調子次第
	渡辺　秀一	13	右投	黄	5.67	143	オーバースロー	143	52	2(SL)	—	2(FO)	—	—	ランナー×・調子次第
	小椋　真介	11	左投	黄	—	150	オーバースロー	100	75	—	—	—	1(CR)	2(SL)	ピンチ×・四球男・速球中心・調子次第
	篠原　貴行	16	左投	黄	1.25	149	オーバースロー	167	39	—	—	—	3(CR)	4(SL)	ピンチ○・勝ち運・安定感・回復○・中継ぎエース・速球中心・ビハインドでも
	藤井　将雄	15	右投	黄	2.89	140	オーバースロー	180	38	2(SL)	2(CR)	3(FO)	—	—	ピンチ×・回復○・ビハインドでも
	吉田　修司	49	左投	黄	2.87	139	オーバースロー	140	33	—	—	2(PM)	3(CR)	3(SL)	回復○
	山田　勉	43	右投	黄	4.34	144	オーバースロー	132	43	2(SL)	—	3(FO)	—	—	ランナー×・四球男
	ペドラザ	50	右投	白	1.98	148	スリークォーター	192	38	2(SL)	4(CR)	—	3(SK)	—	ピンチ○・リリース○・回復○・リリーフエース・セーブ狙い
2軍	田之上　慶三郎	64	右投	黄	4.89	140	オーバースロー	100	75	—	2(CR)	1(FO)	—	—	---
	水田　章雄	44	右投	黄	5.23	145	オーバースロー	110	90	—	1(CR)	—	—	—	---
	田中　総司	21	左投	黄	—	143	スリークォーター	130	75	—	—	1(CU)	—	1(SL)	一発病
	広田　庄司	25	左投	黄	—	140	オーバースロー	110	75	—	—	1(FO)	1(CR)	—	---

野手

クラス	登録名	背番号	利き腕	肌の色	ポジション	サブポジション	打率	本塁打	打点	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	弾道タイプ	ペナ最大	タイプ	構え	特殊能力
1軍	若田部　健一	14	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	7	6	A	390	普通	スタンダード	—
	永井　智浩	19	右投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	7	8	A	360	普通	スタンダード	—
	星野　順治	33	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	10	6	7	7	A	330	普通	スタンダード	—
	佐久本　昌広	37	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	10	6	8	5	A	210	普通	スタンダード	—
	西村　龍次	38	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	6	A	170	ベテラン	スタンダード	—
	ヒデカズ	13	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	6	8	A	220	普通	スタンダード	—
	小椋　真介	11	左投左打	黄	投手		—	—	—	1	0	13	6	7	6	A	280	新人	スタンダード	—
	篠原　貴行	16	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	13	6	8	8	A	270	普通	スタンダード	—
	藤井　将雄	15	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	6	A	260	普通	スタンダード	ケガしにくい
	吉田　修司	49	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	10	6	7	8	A	170	ベテラン	スタンダード	—
	山田　勉	43	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	7	8	A	170	ベテラン	スタンダード	—
	ペドラザ	50	右投右打	白	投手		.000	0	0	1	0	13	6	7	6	A	240	外国人	クラウチング	—
	城島　健司	2	右投右打	黄	捕手		.306	17	77	5	130	10	9	11	6	D	440	普通	スタンダード	粘り男・キャッチャー○・ブロック○・人気・積極打法
	内之倉　隆志	30	右投右打	黄	捕手		.200	0	0	2	70	8	5	7	8	B	160	普通	スタンダード	—
	坊西　浩嗣	46	右投左打	黄	捕手		.429	0	1	3	50	6	8	6	9	B	160	普通	スタンダード	—
	吉永　幸一郎	27	右投左打	黄	一塁手		.275	16	38	4	131	7	4	4	4	D	250	ベテラン	スタンダード	体当り・強振多用・途中交代
	小久保　裕紀	9	右投右打	黄	一塁手	（三）	.234	24	77	3	159	8	7	8	6	D	440	普通	スタンダード	パワーヒッター・チャンス×・三振男・強振多用・途中交代
	井口　忠仁	7	右投右打	黄	遊撃手		.224	14	47	3	134	11	11	10	5	D	380	普通	スタンダード	チャンス×・広角打法・サヨナラ男・三振男・人気・強振多用
	浜名　千広	8	右投左打	黄	二塁手	（遊）	.226	2	27	3	75	9	12	11	5	B	380	普通	スタンダード	チャンス×・粘り男・バント○・人気
	湯上谷　広志	6	右投右打	黄	遊撃手	（三）	.125	0	1	2	50	8	8	10	9	B	120	ベテラン	スタンダード	守備要員
	柳田　聖人	4	右投右打	黄	二塁手	（三）	.265	1	29	3	67	8	9	11	6	B	350	普通	スタンダード	チャンス○・流し打ち
	松中　信彦	3	左投左打	黄	一塁手	（外）	.268	23	71	3	159	7	9	7	6	D	400	普通	スタンダード	パワーヒッター・対左投手×・粘り男・サブポジ×
	大道　典良	55	右投右打	黄	外野手		.290	4	22	4	96	9	8	8	8	B	230	普通	スタンダード	対左投手○・代打男・代打の切り札・途中交代
	秋山　幸二	1	右投右打	黄	外野手		.256	12	44	3	117	11	11	12	10	D	250	ベテラン	スタンダード	対左投手○・初球○・守備職人・人気
	柴原　洋	31	左投左打	黄	外野手		.263	5	26	3	83	10	13	11	11	B	430	普通	スタンダード	対左投手×・内野安打○・バント×
	村松　有人	23	左投左打	黄	外野手		.244	0	15	3	59	7	12	9	8	B	290	普通	スタンダード	粘り男・ヘッドスライディング・守備要員・代走要員
	ニエベス	42	右投両打	赤	外野手		.257	17	43	3	130	7	7	5	6	D	300	外国人	クラウチング	チャンス×・初球○・三振男・強振多用・途中交代
	大越　基	0	右投右打	黄	外野手		.289	0	5	4	65	8	9	9	8	B	180	普通	スタンダード	チャンス×・守備要員・代走要員
	林　孝哉	57	右投右打	黄	三塁手	（一二）	.226	3	13	2	90	9	8	8	7	B	220	普通	スタンダード	代走要員
	鳥越　裕介	35	右投右打	黄	三塁手	（遊）	.333	2	6	4	90	8	10	9	12	B	180	普通	スタンダード	守備要員
2軍	田之上　慶三郎	64	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	7	6	7	7	A	260	普通	スタンダード	—
	水田　章雄	44	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	7	6	7	7	A	250	若手	スタンダード	—
	田中　総司	21	左投左打	黄	投手		—	—	—	1	0	7	5	7	7	A	240	新人	スタンダード	—
	広田　庄司	25	左投左打	黄	投手		—	—	—	1	0	7	5	8	6	A	210	新人	スタンダード	—
	本間　満	10	右投両打	黄	一塁手		.167	0	0	2	50	6	7	7	7	B	200	普通	スタンダード	代走要員
	出口　雄大	62	右投右打	黄	外野手		.000	0	0	2	50	5	5	6	6	B	200	普通	スタンダード	—

2 位（75勝59敗1分）
1999 パシフィックリーグ

■DATA■
◆チーム打率 .258 ◆チーム防御率 3.58
◆チーム得点 535 ◆チーム本塁打 89
◆チーム失点 513

西武ライオンズ

安定した投手力を誇る元王者

ライオンズは、投手力を中心とした守りのチーム。エースとしての風格が出てきた松坂は、コントロールの低さやマイナスの特殊能力がネックに見えるが、ペナントでもしっかりとした成績を残してくれる。そのほかでも、西口、石井、豊田と、先発陣はこれ以上ない充実ぶりだ。リリーフにやや不安アリとはいえ、これだけそろった先発に、速球がウリの森、リリーフエースのデニーを加えれば、問題になるケースは少ない。"キャッチャー◎"を持つベテラン伊東も、投手王国の力をさらに伸ばす要因となってくれるだろう。

攻撃面では、機動力を活かした細かい野球が勝利へのカギ。ホームランはあまり期待できない。ミートカーソルの大きい選手でランナーをため、足を活かして数少ないチャンスをモノにしよう。なかでも、ミートカーソル6、走力15を筆頭に優れた能力を持つ松井は、自分とコンピューターどちらが操作するにしても活躍する要素を持っている。ペナントでは、盗塁王はもちろんのこと、イチローを抑えて首位打者を獲得することも。また、二軍選手では新外国人のフェルナンデスに注目。評価も高いので、ドラペナをプレイするときは組み込んでみたい。実際の活躍どおりの力を発揮してくれるかも!?

←全選手中最高を誇る球速など、見どころはさすがに多い松坂。一部に減点ポイントもあるが……。

投手

クラス	名前	背番号	利き腕	肌の色	防御率	最高球速	フォーム	コントロール	スタミナ	左	左下	下	右下	右	特殊能力
1軍	西口 文也	13	右投	黄	3.41	148	スリークォーター	158	142	4(SL)	—	4(CU)	—	—	一発病・ムラッ気・完投型・先発型
	石井 貴	14	右投	黄	3.07	150	オーバースロー	175	143	3(SL)	3(CR)	2(FO)	—	—	完投型・先発型
	松坂 大輔	18	右投	黄	2.60	155	オーバースロー	123	158	5(HS)	3(CR)	2(CU)	—	—	※1
	豊田 清	20	右投	黄	3.89	147	スリークォーター	198	132	—	4(CR)	2(FO)	—	—	先発型・スタミナ
	許 銘傑	17	右投	黄	—	148	オーバースロー	125	85	2(HS)	—	2(FO)	—	—	先発型・調子次第
	潮崎 哲也	16	右投	黄	4.60	144	サイドスロー	172	80	2(SL)	—	—	3(HK)	—	ピンチ×・切れ×・一発病・完投型
	森 慎二	19	右投	黄	4.61	153	オーバースロー	100	61	2(SL)	—	4(FO)	—	—	ピンチ×・寸前×・ムラッ気・四球男・牽制○・速球中心・調子次第
	竹下 潤	28	左投	黄	3.62	144	オーバースロー	115	37	—	—	3(FO)	3(CR)	—	ピンチ○・ランナー×・ビハインドでも
	土肥 義弘	35	左投	黄	2.36	144	スリークォーター	125	37	2(SH)	—	2(CU)	2(CR)	—	対左打者○・ランナー×・逃げ球・調子次第
	橋本 武広	34	左投	黄	3.54	144	オーバースロー	141	27	—	—	—	2(CR)	4(SL)	対左打者○・回復○・中継ぎエース・スタミナ
	デニー	36	右投	黄	2.03	148	サイドスロー	192	37	—	4(CR)	—	3(SK)	—	回復○・リリーフエース・セーブ狙い
	西崎 幸広	21	右投	黄	3.41	145	オーバースロー	174	35	3(SL)	1(CR)	2(FO)	—	—	ピンチ×・回復×・リリーフエース・セーブ狙い
2軍	木村 恵二	46	右投	黄	4.82	141	オーバースロー	154	38	2(SL)	1(CR)	1(FO)	—	—	対左打者×
	星野 智樹	26	左投	黄	3.47	143	オーバースロー	145	63	1(SH)	—	—	1(CR)	2(SL)	逃げ球
	横田 久則	43	右投	黄	6.65	142	オーバースロー	140	66	—	2(CR)	2(FO)	—	—	—
	佐藤 秀樹	49	右投	黄	2.88	144	オーバースロー	107	51	2(SL)	1(CR)	—	—	1(SH)	—

野手

クラス	登録名	背番号	利き腕	肌の色	ポジション	サブポジション	打率	本塁打	打点	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	弾道タイプ	ペナ最大	タイプ	構え	特殊能力
1軍	西口 文也	13	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	13	6	9	10	A	420	普通	スタンダード	—
	石井 貴	14	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	13	6	8	8	A	430	普通	スタンダード	—
	松坂 大輔	18	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	25	15	7	12	13	A	770	若手	スタンダード	—
	豊田 清	20	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	7	A	340	普通	スタンダード	—
	許 銘傑	17	右投右打	黄	投手		---	—	—	1	0	13	6	7	8	A	540	新外国人	スタンダード	—
	潮崎 哲也	16	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	6	A	260	普通	スタンダード	—
	森 慎二	19	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	14	6	6	7	A	570	若手	スタンダード-	送球×
	竹下 潤	28	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	8	A	190	普通	スタンダード	—
	土肥 義弘	35	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	7	A	330	普通	スタンダード	—
	橋本 武広	34	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	8	A	150	ベテラン	スタンダード	ケガしにくい
	デニー	36	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	13	6	8	8	A	160	ベテラン	スタンダード	ケガしにくい
	西崎 幸広	21	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	9	8	A	140	ベテラン	スタンダード	—
	伊東 勤	27	右投右打	黄	捕手		.287	3	24	4	85	8	6	10	11	B	220	ベテラン	スタンダード	キャッチャー◎・ブロック○
	中嶋 聡	22	右投右打	黄	捕手		.194	0	16	2	70	14	7	8	9	B	210	ベテラン	スタンダード	—
	和田 一浩	5	右投右打	黄	捕手	(外)	.271	0	3	4	65	9	10	7	7	B	180	普通	スタンダード	チャンス×
	松井 稼頭央	7	右投両打	黄	遊撃手		.330	15	67	6	114	14	15	13	5	C	470	普通	スタンダード	※2
	高木 大成	10	右投左打	黄	一塁手	(外)	.272	7	54	4	110	9	12	10	10	C	380	普通	スタンダード	—
	鈴木 健	8	右投左打	黄	三塁手	(一)	.261	13	81	3	116	7	5	6	7	C	440	普通	スタンダード	体当り・ケガしにくい・途中交代
	高木 浩之	4	右投左打	黄	二塁手	(三)	.265	1	24	3	66	6	9	9	9	B	310	普通	スタンダード	—
	上田 浩明	57	右投両打	黄	三塁手	(二遊)	.273	0	1	3	50	7	9	8	9	B	160	普通	スタンダード	守備要員
	赤田 将吾	9	右投右打	黄	二塁手		.286	0	5	3	57	7	12	5	5	B	270	新人	スタンダード	—
	原井 和也	30	右投右打	黄	二塁手	(三外)	.217	0	4	2	62	5	7	7	10	B	210	普通	スタンダード	—
	平塚 克洋	29	右投右打	黄	外野手	(一)	.272	0	4	4	75	6	5	5	5	B	150	ベテラン	スタンダード	流し打ち・途中交代
	垣内 哲也	55	右投右打	黄	外野手		.248	15	49	3	125	8	9	6	8	D	350	普通	スタンダード	—
	大友 進	37	右投左打	黄	外野手		.270	4	26	4	82	9	12	12	8	B	410	普通	スタンダード	チャンス×・バント○
	小関 竜也	31	左投左打	黄	外野手		.268	1	34	3	67	9	13	10	12	B	700	若手	スタンダード	—
	清水 雅治	44	右投右打	黄	外野手		.180	0	2	2	66	9	12	8	9	B	130	ベテラン	スタンダード	走塁○・ヘッドスライディング・代走要員
	河田 雄祐	0	右投左打	黄	外野手		.273	0	2	4	66	7	12	9	12	B	130	ベテラン	スタンダード	守備要員・代走要員
	大塚 光二	23	右投左打	黄	外野手		.205	0	10	2	59	7	9	7	4	B	200	普通	スタンダード	—
	ポール	63	左投左打	黒	外野手		.257	12	29	3	128	7	7	5	7	C	260	外国人	クラウチング	チャンス×・三振男・代打男
2軍	木村 恵二	46	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	4	7	7	A	150	ベテラン	スタンダード	—
	星野 智樹	26	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	5	6	7	A	300	新人	スタンダード	—
	横田 久則	43	右投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	5	7	8	A	180	若手	スタンダード	—
	佐藤 秀樹	49	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	5	6	6	A	190	普通	スタンダード-	—
	柴田 博之	12	左投左打	黄	外野手		.143	0	0	2	50	6	7	6	7	A	280	新人	スタンダード	—
	古屋 剛	61	右投右打	黄	二塁手	(三外)	.219	0	1	2	64	4	6	6	7	B	280	新人	スタンダード	—
	玉野 宏昌	33	右投右打	黄	三塁手		.176	0	2	2	50	5	6	5	7	C	300	普通	スタンダード	—
	フェルナンデス	3	右投両打	赤	三塁手	(二)	—	—	—	5	100	5	6	6	10	C	300	新外国人	クラウチング	—
	ジェファーソン	42	左投左打	黒	一塁手		---	—	—	4	105	5	4	4	4	D	300	新外国人	クラウチング	途中交代

※1／ピンチ○・対左打者○・切れ○・四球男・打球反応○・クイック×・人気・完投型・先発型　※2／アベレージヒッター・対左投手○・流し打ち・固め打ち・初球○・安定感・盗塁○・ケガしにくい・人気

3 位（68勝65敗2分） 1999 パシフィックリーグ

■DATA■
◆チーム打率 .263 ◆チーム防御率 3.64
◆チーム得点 620 ◆チーム本塁打 112
◆チーム失点 577

オリックスブルーウェーブ

投打の両面に優れたバランスチーム

つねに安定した成績を残しているブルーウェーブだが、前回とはその姿を大きく変えた。目立った移籍選手こそいないものの、若手の成長が著しく、レギュラークラスの選手も顔ぶれに変化が見られる。まず、投手陣ではルーキーながら好成績をあげてエース候補となった川越、リリーフエースとしての地位を確立した小倉に注目。抜群のコントロールと球威を武器に、チームの要として活躍してくれる。ただ、先発の頭数的にはもう少しほしい、というのが正直なところ。このあたりを補強できれば、もはや死角はない。

野手陣では、やはりイチローの能力が目立つ。成績が落ちたことからニールがイマイチになってしまったので、仰木監督にならって4番に据えるのもじゅうぶんにアリだ。この周辺を谷や田口、大島、そしてベテラン藤井で固め、得点力アップをはかろう。また、二軍には有力新人が多数。ドラペナで彼らの成長にかけてみるのもいいぞ。

←イチローはやっぱり4番で正解か!? 能力値、特殊能力ともに相変わらずのスペシャルぶりだ。

投手

クラス	名前	背番号	利き腕	肌の色	防御率	最高球速	フォーム	コントロール	スタミナ	左	左下	下	右下	右	特殊能力
1軍	小林 宏	22	右投	黄	4.55	145	スリークォーター	130	99	2(SL)	2(CR)	—	—	2(SH)	四球男・先発型・調子次第
	金田 政彦	15	左投	黄	3.49	142	オーバースロー	136	134	—	1(SB)	3(CU)	4(CR)	—	ピンチ×・逃げ球・四球男・クイック○・完投型・先発型
	川越 英隆	20	右投	黄	2.85	149	スリークォーター	175	152	3(SL)	—	—	2(SK)	1(SH)	完投型・先発型
	加藤 伸一	1	右投	黄	3.47	142	スリークォーター	162	117	2(SL)	—	2(PM)	—	3(SH)	スロースターター・尻上がり・先発型・スタミナ
	平井 正史	33	右投	黄	8.4	147	オーバースロー	113	65	1(HS)	—	4(FO)	—	—	速球中心
	高橋 功一	41	右投	黄	5.03	141	スリークォーター	118	49	2(SL)	2(CR)	—	—	—	対左打者×・四球男・リード時
	徳元 敏	40	右投	黄	5.92	144	アンダースロー	121	40	—	3(CR)	—	—	—	ランナー×・ビハインドでも
	杉本 友	18	右投	黄	5.4	146	スリークォーター	100	52	1(SL)	3(CR)	—	—	—	ピンチ×・四球男・リード時
	戎 信行	65	右投	黄	3.86	142	オーバースロー	115	44	1(SL)	1(CR)	—	—	—	ビハインドでも
	水尾 嘉孝	12	左投	黄	3	142	オーバースロー	142	21	1(SH)	—	—	—	4(SL)	対左打者○・接戦リード
	山口 和男	14	右投	黄	—	148	オーバースロー	125	50	—	1(CR)	1(FO)	—	—	速球中心
	小倉 恒	27	右投	黄	2.17	148	サイドスロー	184	52	—	—	—	3(SK)	3(SH)	ランナー×・逃げ球・リリーフエース・セーブ狙い
2軍	カルロス	91	左投	白	—	145	スリークォーター	112	82	—	2(SB)	2(CU)	—	—	—
	野田 浩司	21	右投	黄	—	136	オーバースロー	122	98	—	—	4(FO)	—	—	切れ×・一発病
	川口 知哉	16	左投	黄	—	144	オーバースロー	88	43	—	—	1(FO)	2(CR)	1(SL)	四球男
	ウィリー	39	右投	黒	—	140	オーバースロー	96	110	2(SL)	—	2(CU)	—	—	四球男

野手

クラス	登録名	背番号	利き腕	肌の色	ポジション	サブポジション	打率	本塁打	打点	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	弾道タイプ	ペナ最大	タイプ	構え	特殊能力
1軍	小林 宏	22	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	9	10	A	430	普通	スタンダード	---
	金田 政彦	15	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	8	A	420	普通	スタンダード	---
	川越 英隆	20	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	13	6	8	8	A	410	若手	スタンダード	---
	加藤 伸一	1	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	10	8	A	210	ベテラン	スタンダード	---
	平井 正史	33	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	7	8	8	A	400	普通	スタンダード	---
	高橋 功一	41	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	7	A	260	普通	スタンダード	---
	徳元 敏	40	右投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	7	7	A	370	若手	スタンダード	---
	杉本 友	18	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	7	A	220	若手	スタンダード	---
	戎 信行	65	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	5	8	7	A	210	普通	スタンダード	---
	水尾 嘉孝	12	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	9	A	270	普通	スタンダード	---
	山口 和男	14	右投右打	黄	投手		—	—	—	1	0	13	7	8	8	A	230	新人	スタンダード	---
	小倉 恒	27	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	8	A	310	普通	スタンダード	---
	日高 剛	47	右投左打	黄	捕手		.184	3	31	1	87	11	6	7	8	A	310	若手	スタンダード	対左投手×
	三輪 隆	2	右投右打	黄	捕手		.232	2	24	2	81	9	5	9	9	B	280	普通	スタンダード	---
	大島 公一	52	右投両打	黄	二塁手	(三)	.280	1	33	4	66	9	11	12	6	B	400	普通	スタンダード	バント○・ヘッドスライディング
	小川 博文	23	右投右打	黄	遊撃手	(一三)	.274	6	37	4	97	9	7	10	8	C	240	ベテラン	スタンダード	チャンス○・対左投手×・サブポジ○・代打の切り札・強振多用
	ニール	99	右投左打	白	一塁手		.262	17	52	3	123	7	4	4	4	D	210	ベテラン外国人	クラウチング	対左投手×・体当り
	五十嵐 章人	29	右投左打	黄	三塁手	(一二)	.234	2	15	2	68	10	8	11	7	B	240	普通	スタンダード	サブポジ○・代打の切り札・守備要員
	塩崎 真	31	右投右打	黄	遊撃手	(三)	.249	0	24	3	60	8	10	7	4	A	330	普通	スタンダード	対左投手○・代走要員・慎重打法
	佐竹 学	25	右投右打	黄	三塁手	(二一)	.200	2	16	2	83	7	8	7	6	A	370	普通	スタンダード	チャンス○・ケガしやすい・守備要員
	斉藤 秀光	54	右投右打	黄	遊撃手		.083	0	0	1	20	10	8	10	7	A	240	普通	スタンダード	守備要員
	南渕 時高	35	右投右打	黄	三塁手	(二遊)	.143	0	1	2	70	8	7	9	7	A	270	ベテラン	スタンダード	三振男・代打男・代打の切り札・強振多用
	ジョージ	5	右投右打	白	三塁手		—	—	—	3	68	9	7	7	7	C	240	新外国人	クラウチング	三振男
	田口 壮	6	右投右打	黄	外野手	(二遊)	.269	9	56	4	103	13	12	13	10	C	450	普通	スタンダード	※1
	谷 佳知	10	右投右打	黄	外野手	(一)	.291	11	62	4	105	10	13	9	7	D	440	普通	スタンダード	内野安打○・バント×・盗塁○・積極打法
	藤井 康雄	8	右投左打	黄	一塁手	(外)	.245	15	51	3	135	7	5	6	8	D	260	ベテラン	スタンダード	三振男・人気・代打の切り札・途中交代
	イチロー	51	右投左打	黄	外野手		.343	21	68	7	136	15	14	14	13	D	390	普通	振り子	※2
	松元 秀一郎	0	右投左打	黄	外野手		.259	0	10	3	60	7	12	9	10	A	240	普通	スタンダード	対左投手×・三振男・代走要員・慎重打法
	葛城 育郎	3	左投左打	黄	外野手		—	—	—	2	75	8	9	7	8	B	320	新人	スタンダード	---
	マルセド	44	右投左打	赤	外野手		—	—	—	3	111	5	6	4	4	D	300	新外国人	クラウチング	---
2軍	カルロス	91	左投左打	白	投手		—	—	—	1	0	12	6	7	5	A	275	外国人	クラウチング	---
	野田 浩司	21	右投右打	黄	投手		—	—	—	1	0	9	6	9	6	A	128	ベテラン	スタンダード	---
	川口 知哉	16	左投左打	黄	投手		—	—	—	1	0	12	8	6	4	A	428	新人	スタンダード	---
	ウィリー	39	右投右打	黒	投手		—	—	—	1	0	11	4	3	6	A	284	外国人	クラウチング	---
	五島 裕二	45	右投左打	黄	三塁手	(一)	—	—	—	1	57	8	6	8	7	A	233	新人	スタンダード	---
	今村 文昭	4	右投右打	黄	一塁手	(三)	—	—	—	1	61	8	8	8	8	A	279	新人	スタンダード	---
	相川 良太	30	右投右打	黄	遊撃手	(三)	—	—	—	1	45	7	9	6	7	A	301	新人	スタンダード	---
	福留 宏紀	56	右投右打	黄	二塁手	(三)	.077	0	1	2	50	6	9	4	5	A	240	普通	スタンダード	---
	柳沢 裕一	32	右投右打	黄	捕手		.000	0	0	2	50	10	6	7	7	A	400	普通	スタンダード	---
	嘉勢 敏弘	9	左投左打	黄	外野手		.147	0	6	2	55	11	9	8	11	A	320	普通	スタンダード	守備要員
	田中 雅興	60	右投左打	黄	外野手		.154	0	0	2	70	7	9	6	6	A	270	普通	スタンダード	---
	藤立 次郎	00	右投右打	黄	外野手		.176	1	2	2	70	6	6	5	5	A	303	ベテラン	スタンダード	対左投手○・代打の切り札・途中交代

※1／内野安打○・初球○・バント○・盗塁×・送球×・サブポジ×・ムードメーカー・積極打法　※2／アベレージヒッター・流し打ち・満塁男・固め打ち・初球○・安定感・威圧感・盗塁○・走塁○・送球○・ケガしにくい・人気・積極打法

4位 1999 パシフィックリーグ (63勝70敗2分)

■DATA■
◆チーム打率 .257 ◆チーム得点 541
◆チーム防御率 3.64 ◆チーム本塁打 97 ◆チーム失点 538

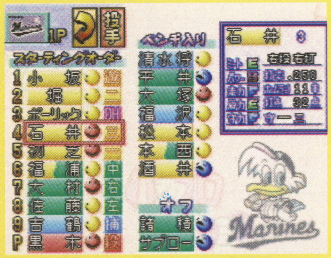
千葉ロッテマリーンズ

エースが投げない試合は継投で

大エース黒木の能力は、やはり目を見張るものがある。スタミナが高いので、ペナントをプレイしたときにも多数の完投勝利を収めてくれるだろう。ただ、それ以外の先発投手にややスタミナが足りないのがネック。いかにして継投で乗り切るかが最大のポイントになる。幸いリリーフピッチャーは中継ぎエースの藤田や能力の高い吉田、そして抑えの切り札ウォーレンと、頭数がそろっているので、継投のパターンはできている。リリーフ陣を休ませるために完投できる先発投手を補強できれば、もちろん言うことなしだ。

←エース黒木の能力は、さすがのひとこと。パ・リーグを代表する大投手だけのことはある

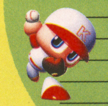
打撃面でも、今年のキーマン石井の加入で長打力がアップし、バランスのとれた打線に仕上がっている。小坂、諸積の1、2番コンビはドラペナでのスタミナ値が高く、さらなる成長も見込めるはず。ここでチャンスを作り、石井、初芝、ボーリックのそれなりに強力なクリーンアップで返していくのが得点のパターンだ。また、二軍選手では甲子園で松坂と投げ合ったのが記憶に新しい寺本、そして大化けの可能性がある新外国人、バリーに期待が集まる。



←石井の加入で、打線に厚みが増した。ゲーム上のペナントでも、彼の成績がカギになるのか!?

投手

クラス	名前	背番号	利き腕	肌の色	防御率	最高球速	フォーム	コントロール	スタミナ	左	左下	下	右下	右	特殊能力
1軍	黒木　知宏	54	右投	黄	2.50	146	オーバースロー	150	160	3(SL)	3(CR)	3(FO)	—	—	逃げ球・四球男・打球反応○・クイック○・人気・完投型・先発型
	後藤　利幸	56	右投	黄	4.90	143	オーバースロー	142	114	2(SL)	1(SC)	—	—	2(SH)	一発病・先発型
	武藤　潤一郎	17	右投	黄	3.46	143	オーバースロー	121	117	—	3(CR)	—	3(SK)	—	負け運・四球男・先発型
	藪田　安彦	20	右投	黄	4.89	140	オーバースロー	108	91	3(SL)	—	3(FO)	—	—	一発病・スロースターター・先発型
	小野　晋吾	63	右投	黄	4.34	143	オーバースロー	138	93	1(SL)	—	2(KN)	—	—	先発型
	小林　雅英	30	右投	黄	2.68	147	オーバースロー	125	75	3(SL)	2(CR)	—	—	3(SH)	ピンチ○
	高橋　薫	14	左投	黄	—	148	オーバースロー	140	70	—	—	—	3(CR)	—	—
	吉田　篤史	13	右投	黄	2.36	140	オーバースロー	170	37	3(SL)	—	4(FO)	—	—	—
	礒　恒之	47	右投	黄	5.58	145	オーバースロー	100	63	—	2(CR)	3(FO)	—	—	—
	河野　博文	46	左投	黄	7.47	142	オーバースロー	106	31	—	—	1(FO)	3(CR)	1(SL)	ランナー×
	藤田　宗一	12	左投	黄	3.23	145	オーバースロー	192	34	—	—	4(FO)	3(CR)	—	回復○・中継ぎエース
	ウォーレン	43	右投	白	1.82	147	オーバースロー	197	36	3(SL)	—	—	3(SK)	—	安定感・リリーフエース・セーブ狙い
2軍	寺本　四郎	61	左投	黄	6.00	142	オーバースロー	100	35	—	—	—	1(CR)	2(SL)	四球男
	榎　康弘	29	右投	黄	16.1	141	オーバースロー	141	32	—	1(CR)	1(FO)	—	—	—



野手

クラス	登録名	背番号	利き腕	肌の色	ポジション	サブポジション	打率	本塁打	打点	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	弾道タイプ	ペナ最大	タイプ	構え	特殊能力
1軍	黒木　知宏	54	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	8	A	470	普通	スタンダード	—
	後藤　利幸	56	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	8	A	290	普通	スタンダード	—
	武藤　潤一郎	17	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	8	A	340	普通	スタンダード	—
	藪田　安彦	20	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	8	A	220	普通	スタンダード	—
	小野　晋吾	63	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	7	7	A	200	普通	スタンダード	—
	小林　雅英	30	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	8	A	590	普通	スタンダード	—
	高橋　薫	14	左投左打	黄	投手		—	—	—	2	0	13	6	6	6	A	300	新人	スタンダード	—
	吉田　篤史	13	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	7	7	A	200	普通	スタンダード	—
	礒　恒之	47	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	8	A	340	普通	スタンダード	—
	河野　博文	46	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	5	8	8	A	130	ベテラン	スタンダード	—
	藤田　宗一	12	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	8	A	240	普通	スタンダード	—
	ウォーレン	43	右投右打	白	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	8	A	230	外国人	クラウチング	—
	清水　将海	8	右投右打	黄	捕手		.219	1	23	2	68	12	7	8	11	B	330	普通	スタンダード	チャンス×
	吉鶴　憲治	44	右投右打	黄	捕手		.283	4	15	4	93	8	7	9	6	B	240	普通	スタンダード	—
	福沢　洋一	39	右投右打	黄	捕手		.091	0	1	2	50	8	6	7	5	B	160	普通	スタンダード	途中交代
	小坂　誠	1	右投左打	黄	遊撃手		.280	3	40	4	81	11	14	15	5	A	460	普通	スタンダード	盗塁○・ケガしにくい・人気・ミート打ち多用
	初芝　清	6	右投右打	黄	一塁手	(三)	.260	22	85	3	139	9	5	6	4	D	290	ベテラン	スタンダード	バント×・盗塁×・人気・強振多用・途中交代
	石井　浩郎	3	右投右打	黄	一塁手	(三)	.258	11	32	3	130	7	5	5	4	D	190	ベテラン	スタンダード	逆境○・代打男・ケガしやすい・代打の切り札・強振多用・途中交代
	松本　尚樹	25	右投左打	黄	二塁手		.240	1	8	3	75	8	10	9	11	B	210	普通	スタンダード	ヘッドスライディング・代走要員
	酒井　忠晴	4	右投右打	黄	三塁手	(二遊)	.264	2	28	3	78	9	10	12	9	A	230	普通	スタンダード	バント○・守備要員・代走要員
	堀　幸一	5	右投右打	黄	二塁手	(三)	.266	8	50	3	103	9	11	10	11	B	280	ベテラン	スタンダード	対左投手×
	ボーリック	7	右投両打	白	一塁手	(三)	.250	26	61	3	143	9	6	6	6	D	360	外国人	クラウチング	強振多用
	佐藤　幸彦	57	右投右打	黄	外野手		.230	4	18	2	103	9	7	7	11	B	160	普通	スタンダード	対左投手○・代打の切り札
	本西　厚博	37	右投右打	黄	外野手	(三)	.237	0	12	2	62	10	10	12	13	B	180	ベテラン	スタンダード	バント○・サブポジ○・守備職人・守備要員
	福浦　和也	9	左投左打	黄	一塁手	(外)	.277	3	35	4	76	7	8	7	11	B	310	普通	スタンダード	チャンス○・対左投手○・バント×・代打男・盗塁×
	平井　光親	21	左投左打	黄	外野手		.253	3	19	3	80	11	9	11	11	B	220	ベテラン	スタンダード	チャンス×・対左投手×・バント○
	諸積　兼司	0	右投左打	黄	外野手		.280	2	33	4	77	8	12	9	12	A	400	普通	スタンダード	チャンス○・ミート打ち多用
	大村　巌	55	右投右打	黄	外野手		.276	13	52	4	123	8	7	8	9	D	210	普通	スタンダード	対左投手○・バント×・代打男・代打の切り札・強振多用
	大塚　明	23	右投右打	黄	外野手		.220	2	21	2	79	8	9	8	6	B	280	普通	スタンダード	バント○・代打の切り札
	サブロー	2	右投右打	黄	外野手		.231	0	8	2	65	6	10	7	5	A	230	普通	スタンダード	対左投手×・三振男
2軍	寺本　四郎	61	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	7	6	7	A	200	若手	スタンダード	—
	榎　康弘	29	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	7	5	7	A	180	普通	スタンダード	—
	天野　勇剛	66	右投右打	黄	三塁手		.107	1	3	1	70	8	8	4	4	B	200	若手	スタンダード	—
	立川　隆史	24	右投右打	黄	外野手		.136	0	0	2	80	9	7	6	6	C	210	若手	スタンダード	ケガしやすい・代打の切り札
	秦　真司	31	右投左打	黄	外野手		.143	0	0	2	50	7	6	5	4	C	160	ベテラン	スタンダード	代打の切り札
	バリー	28	右投両打	白	外野手		—	—	—	2	82	8	9	9	8	B	400	新外国人	クラウチング	—
	於保　浩己	51	左投左打	黄	外野手		.222	0	0	1	70	8	10	5	5	A	210	若手	スタンダード	代走要員
	早川　健一郎	38	右投右打	黄	外野手		.091	0	1	1	50	7	7	5	6	A	200	普通	スタンダード	—

5位 1999 パシフィックリーグ (60勝73敗2分)

■DATA■
◆チーム打率 .260
◆チーム得点 614
◆チーム防御率 4.34
◆チーム本塁打 148
◆チーム失点 625

日本ハムファイターズ

つながりのある打線が武器

エース岩本を筆頭に、先発投手陣は問題なし。建山や金村など、昨年いい成績を残した投手が高い能力を持っているので、ローテーションに困るようなことはあまりない。ただ、先発投手がスタミナ切れとなった際、リリーフ投手陣に少し不安がある。抑えのエース候補となる新外国人ミラバルに期待したいところだが、いかんせん実績がないため、初期の能力値はあまり高くない。この欠点をドラペナでの成長でカバーできれば、ペナントでの優勝も夢ではないぞ。

いっぽう、ミートカーソル5のオバンドー、特殊能力“パワーヒッター”を持つフランクリンの両外国人を中心としたビックバン打線は信頼を置ける。オバンドーはミート打法でアベレージ、フランクリンは強振で長打を狙おう。ほかにも小笠原や片岡、田中幸雄など、バランスに優れた選手が数多くいるぞ。また、二軍選手では新外国人のオーミーが期待度大。ドラペナをプレイするときには戦力に加えておこう。話題の甲子園優勝投手、正田も評価が高く活躍の要素はそろっている。じっくり育ててみたい逸材だ。

投手

クラス	名前	背番号	利き腕	肌の色	防御率	最高球速	フォーム	コントロール	スタミナ	左	左下	下	右下	右	特殊能力
1軍	岩本 ツトム	18	右投	黄	3.81	144	スリークォーター	114	155	1(SL)	4(SC)	2(FO)	---	---	逃げ球・四球男・打球反応○・人気・先発型・変化球中心・スタミナ
	関根 裕之	47	右投	黄	4.34	140	オーバースロー	176	121	3(SL)	1(CR)	3(FO)	---	---	寸前×・一発病・完投型・先発型
	建山 義紀	22	右投	黄	2.89	143	アンダースロー	183	97	3(SL)	---	---	3(SK)	---	先発型・100球
	ウィッテム	42	右投	白	5.76	141	オーバースロー	117	105	1(SL)	2(CR)	3(CU)	---	---	打たれ強い・ランナー×・一発病・スロースターター・先発型・変化球中心・調子次第
	金村 暁	16	右投	黄	2.30	146	オーバースロー	179	115	4(HS)	---	3(FO)	---	1(SH)	対左打者○・完投型・先発型
	生駒 雅紀	13	右投	黄	4.08	149	オーバースロー	118	74	3(SL)	---	2(FO)	---	---	ピンチ×・速球中心・調子次第
	下柳 剛	24	左投	黄	3.61	143	オーバースロー	118	38	---	---	2(FO)	---	4(SL)	対左打者○・切れ○・四球男・回復○・中継ぎエース・ビハインドでも
	芝草 宇宙	29	右投	黄	7.26	142	スリークォーター	129	55	1(SL)	1(CR)	2(FO)	---	---	ピンチ×・ランナー×・切れ×
	立石 尚行	25	右投	黄	5.40	145	サイドスロー	150	53	2(SL)	---	---	2(SK)	---	打たれ弱い・ランナー×
	伊藤 剛	23	右投	黄	2.38	145	オーバースロー	165	60	3(SL)	1(CR)	---	---	---	ピンチ○・速球中心・調子次第
	黒木 潤司	26	右投	黄	3.54	148	オーバースロー	154	42	1(SL)	---	2(FO)	---	3(SH)	対左打者×・回復○・リリーフエース・速球中心・接戦リード
	ミラバル	0	右投	白	---	147	オーバースロー	135	58	---	3(CR)	---	---	---	リリーフエース・速球中心・セーブ(終)
2軍	今関 勝一	35	右投	黄	7.11	144	スリークォーター	100	67	2(SL)	2(CR)	---	---	---	ピンチ×・四球男
	新谷 博	60	右投	黄	74.2	140	オーバースロー	135	95	2(SL)	---	1(FO)	---	1(SH)	切れ×
	山原 和敏	11	右投	黄	6.29	147	オーバースロー	138	61	2(SL)	---	2(FO)	---	---	伸び×・一発病・回復×
	正田 樹	28	左投	黄	---	142	オーバースロー	150	68	---	---	---	3(SC)	---	人気
	オーミー	27	左投	白	---	140	オーバースロー	142	80	---	---	2(CU)	2(CR)	1(SL)	---
	オレラーノ	49	左投	赤	4.99	143	オーバースロー	98	48	---	---	2(CU)	1(CR)	1(SL)	対左打者○・ランナー×・一発病・四球男

野手

クラス	登録名	背番号	利き腕	肌の色	ポジション	サブポジション	打率	本塁打	打点	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	弾道タイプ	ペナ最大	タイプ	構え	特殊能力
1軍	岩本 ツトム	18	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	10	10	A	440	普通	スタンダード	---
	関根 裕之	47	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	9	7	A	370	普通	スタンダード	---
	建山 義紀	22	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	9	9	9	A	540	若手	スタンダード	---
	ウィッテム	42	右投右打	白	投手		.000	0	0	1	0	11	5	8	6	A	280	外国人	クラウチング	---
	金村 暁	16	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	7	8	7	A	210	普通	スタンダード	ケガしやすい
	生駒 雅紀	13	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	13	7	7	6	A	480	若手	スタンダード	---
	下柳 剛	24	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	8	A	350	普通	スタンダード	ケガしにくい
	芝草 宇宙	29	右投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	8	A	240	普通	スタンダード	---
	立石 尚行	25	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	8	A	220	普通	スタンダード	---
	伊藤 剛	23	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	7	9	8	A	270	若手	スタンダード	---
	黒木 潤司	26	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	13	7	8	7	A	260	普通	スタンダード	---
	ミラバル	00	右投両打	白	投手		---	---	---	1	0	12	6	8	7	A	250	新外国人	クラウチング	---
	野口 寿浩	54	右投右打	黄	捕手		.240	7	46	3	93	9	9	10	8	B	380	普通	スタンダード	強振多用・途中交代
	田口 昌徳	31	右投右打	黄	捕手		.095	1	5	1	70	9	6	9	10	B	180	普通	スタンダード	守備要員
	小笠原 道大	2	右投左打	黄	一塁手		.285	25	83	4	139	8	9	9	6	D	460	普通	スタンダード	バント×・強振多用
	金子 誠	30	右投右打	黄	二塁手	(遊)	.274	3	29	4	79	11	10	14	12	B	410	普通	スタンダード	バント○・慎重打法
	片岡 篤史	8	右投左打	黄	三塁手		.274	15	63	4	116	9	7	10	8	C	400	普通	スタンダード	対左投手×・広角打法・人気・慎重打法
	田中 幸雄	6	右投右打	黄	遊撃手		.270	23	74	4	128	10	8	10	6	D	440	ベテラン	一本足	三振男・人気・強振多用
	奈良原 浩	4	右投右打	黄	遊撃手	(二三)	.175	0	6	2	63	10	12	13	10	A	220	普通	スタンダード	バント○・サブポジ○・守備職人・守備要員・代走要員・慎重打法
	西浦 克拓	66	右投右打	黄	外野手	(一)	.235	2	22	2	115	8	11	6	6	D	260	普通	スタンダード	強振多用
	藤島 誠剛	36	右投右打	黄	外野手	(三遊)	.245	7	21	3	100	8	6	6	5	D	220	ベテラン	スタンダード	三振男・強振多用
	根本 隆輝	55	右投左打	黄	三塁手	(外)	.287	3	20	4	81	8	8	7	6	C	180	普通	スタンダード	初球○・代打の切り札・守備要員
	石本 努	37	右投左打	黄	外野手		.304	2	20	5	73	4	13	9	8	B	300	普通	スタンダード	対左投手×・走塁○・ケガしやすい・途中交代
	井出 竜也	5	右投右打	黄	外野手		.257	7	26	3	105	12	12	11	7	C	260	普通	スタンダード	ケガしやすい・強振多用
	上田 佳範	44	右投左打	黄	外野手		.224	2	6	2	87	13	10	11	8	C	230	普通	スタンダード	チャンス×・バント×・守備要員
	オバンドー	64	右投右打	黒	外野手		.306	20	62	5	136	6	5	5	4	D	350	外国人	クラウチング	対左投手×・広角打法・初球○
	フランクリン	10	右投両打	赤	外野手		.238	30	80	3	140	9	9	7	8	D	690	外国人	クラウチング	パワーヒッター・チャンス○・初球○・強振多用・途中交代
	島田 一輝	39	右投右打	黄	外野手		.167	0	1	2	70	7	8	8	8	B	250	新人	スタンダード	---
	西 俊児	45	右投右打	黄	三塁手		.136	0	2	2	66	6	5	4	6	C	120	ベテラン	スタンダード	チャンス×・慎重打法
	ウィルソン	15	左投左打	黒	外野手		.136	0	2	2	147	1	6	3	2	D	150	外国人	クラウチング	パワーヒッター・体当り・ケガしやすい・強振多用・積極打法
2軍	今関 勝一	35	右投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	7	A	200	普通	スタンダード	---
	新谷 博	60	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	10	6	8	8	A	200	ベテラン	スタンダード	ケガしやすい
	山原 和敏	11	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	8	A	220	普通	スタンダード	ケガしやすい
	正田 樹	28	左投左打	黄	投手		---	---	---	1	0	10	7	8	8	A	250	新人	スタンダード	---
	オーミー	27	左投左打	白	投手		---	---	---	1	0	10	5	8	8	A	280	新外国人	クラウチング	---
	オレラーノ	49	左投左打	赤	投手		.000	0	0	1	0	10	6	6	6	A	210	外国人	クラウチング	---
	荒井 修光	9	右投左打	黄	捕手		.364	0	0	2	56	8	6	7	7	B	150	普通	スタンダード	積極打法
	田中 賢介	3	右投左打	黄	遊撃手		---	---	---	2	53	9	7	8	6	B	160	新人	スタンダード	---
	古城 茂幸	0	右投左打	黄	三塁手	(遊)	.100	0	0	1	48	8	10	8	8	B	180	新人	スタンダード	代走要員
	阿久根 鋼吉	1	右投両打	黄	二塁手	(三)	.000	0	0	1	62	7	9	5	5	C	180	新人	スタンダード	対左投手×・代走要員
	中村 豊	7	右投右打	黄	外野手		.176	0	4	2	78	6	8	8	9	B	200	普通	スタンダード	ケガしやすい
	大貝 康輔	52	左投左打	黄	外野手		.182	0	0	1	50	8	6	7	6	A	160	普通	スタンダード	対左投手×・積極打法

6位

1999 パシフィックリーグ
6位（54勝77敗4分）

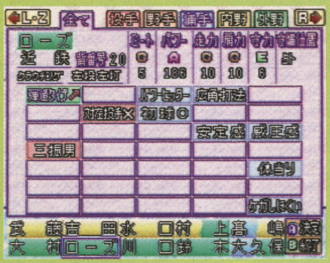
■DATA■
◆チーム打率 .257　◆チーム防御率 4.54
◆チーム得点 595　◆チーム本塁打 151
◆チーム失点 662

大阪近鉄バファローズ

打線はピカイチ！　あとは……

重量打線がウリのバファローズは、なんといっても先発投手陣が最大の不安要素。能力の高い選手がいないので、序盤で打ち込まれるとキツイ。ただ、そのつど調子のいい投手を起用して中盤まで試合を作れれば、あとは香田や廣田、そして守護神大塚といった実績のあるリリーフ投手がいる。早め早めの継投で乗り切ろう。ドラペナなら、赤堀や高村など、過去に活躍した投手が二軍にいるので、戦力に加えておきたい。とくに赤堀は能力が高く、復活の可能性も高いぞ。

勝利のカギを握る看板打線は、見どころ盛りだくさん。なかでも、ローズの能力はすさまじい。両リーグを通じて最高値となるパワー186をはじめ、特殊能力もダントツのホームラン王ならではのものだ。ここにクラークや中村を加えた重量打線で、相手チームに打ち勝とう。3人とも“パワーヒッター”を持っているので、自分で操作するときには強振の使い方がカギになる。



←看板のいてまえ打線で相手チームを打ち砕け！　クリーンアップの調子が試合のカギを握る。

投手

クラス	名前	背番号	利き腕	肌の色	防御率	最高球速	フォーム	コントロール	スタミナ	左	左下	下	右下	右	特殊能力
1軍	岡本　晃	16	右投	黄	4.79	142	サイドスロー	139	133	3(SL)	—	—	2(SK)	1(SH)	ランナー×・スロースターター・尻上がり・クイック○・完投型・先発型
	ユウキ	64	右投	黄	3.91	147	オーバースロー	125	86	—	3(CR)	4(VS)	—	—	切れ○・スロースターター・先発型・速球中心・調子次第
	真木　将樹	15	左投	黄	6.89	144	スリークォーター	110	80	—	—	—	2(SC)	2(SL)	四球男・先発型・速球中心・スタミナ
	門倉　健	23	右投	黄	5.69	145	オーバースロー	105	80	—	2(CR)	4(FO)	—	—	※1
	香田　勲男	12	右投	黄	2.44	146	オーバースロー	195	47	2(SL)	4(SC)	2(FO)	—	—	ピンチ○・対左打者×・安定感・回復○・中継ぎエース・接戦リード
	宇高　伸次	29	右投	黄	4.81	142	アンダースロー	130	62	2(SL)	—	—	2(SK)	—	リード時
	前川　克彦	28	左投	黄	5.13	147	オーバースロー	110	58	—	—	1(FO)	—	2(SL)	四球男・速球中心・ビハインドでも
	柴田　佳主也	13	左投	黄	4.02	134	サイドスロー	125	26	—	—	—	2(CR)	4(SL)	中継ぎエース・速球中心・ビハインドでも
	西川　慎一	26	左投	黄	3.42	141	オーバースロー	109	37	1(SH)	—	—	1(CR)	4(SL)	中継ぎエース・速球中心・ビハインドでも
	廣田　浩章	51	右投	黄	2.90	145	オーバースロー	155	35	2(SL)	—	1(CU)	2(SK)	—	セーブ狙い
	石毛　博史	17	右投	黄	4.09	147	オーバースロー	109	47	2(SL)	—	3(FO)	—	—	四球男・速球中心
	大塚　晶文	11	右投	黄	2.73	145	オーバースロー	154	37	3(SL)	—	5(VS)	—	—	切れ○・リリース○・リリーフエース・速球中心・セーブ(終)
2軍	品田　操士	40	右投	黄	6.60	148	オーバースロー	99	45	2(SL)	—	1(FO)	—	1(SH)	対左打者×・一発病・ビハインドでも
	奈良　将史	52	右投	黄	—	149	オーバースロー	120	80	2(SL)	—	—	—	—	四球男・速球中心・調子次第
	盛田　幸妃	21	右投	黄	0.00	146	オーバースロー	115	30	1(SL)	—	1(FO)	—	2(SH)	回復×・リード時
	赤堀　元之	19	右投	黄	3.38	145	オーバースロー	140	100	2(HS)	—	2(FO)	—	—	人気・先発型・調子次第
	高村　祐	24	右投	黄	4.24	146	スリークォーター	116	105	2(SL)	1(CR)	1(SF)	—	—	先発型・調子次第
	酒井　弘樹	18	右投	黄	0.00	145	オーバースロー	134	40	2(SL)	1(CR)	2(FO)	—	—	ビハインドでも

野手

クラス	登録名	背番号	利き腕	肌の色	ポジション	サブポジション	打率	本塁打	打点	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	弾道タイプ	ペナ最大	タイプ	構え	特殊能力
1軍	岡本　晃	16	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	7	A	390	普通	スタンダード	—
	ユウキ	64	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	7	A	440	若手	スタンダード	—
	真木　将樹	15	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	8	A	420	若手	スタンダード	—
	門倉　健	23	右投右打	黄	投手		.182	0	0	1	25	12	6	8	8	A	300	普通	スタンダード	—
	香田　勲男	12	右投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	7	A	210	ベテラン	スタンダード	—
	宇高　伸次	29	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	8	A	310	若手	スタンダード	—
	前川　克彦	28	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	8	A	320	若手	スタンダード	—
	柴田　佳主也	13	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	9	6	8	7	A	130	ベテラン	スタンダード	—
	西川　慎一	26	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	8	A	140	ベテラン	スタンダード	—
	廣田　浩章	51	右投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	10	A	220	ベテラン	スタンダード	—
	石毛　博史	17	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	7	A	230	普通	スタンダード	—
	大塚　晶文	11	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	7	6	A	190	普通	スタンダード	—
	的山　哲也	57	右投右打	黄	捕手		.235	8	39	3	109	12	9	8	9	B	400	普通	スタンダード	強振多用・途中交代
	古久保　健二	27	右投右打	黄	捕手		.188	3	10	2	90	7	7	9	9	B	140	ベテラン	スタンダード	三振男・守備要員
	藤井　彰人	31	右投右打	黄	捕手		.263	0	1	3	70	7	6	6	8	B	250	若手	スタンダード	---
	礒部　公一	22	右投左打	黄	捕手	(外)	.232	4	27	3	85	11	8	6	7	B	350	普通	スタンダード	バント○
	中村　紀洋	3	右投右打	黄	三塁手	(一)	.261	31	95	4	157	12	5	9	6	D	460	普通	一本足	パワーヒッター・ケガしにくい・人気・強振多用・慎重打法
	クラーク	25	右投右打	黒	一塁手		.287	29	84	4	158	7	8	6	9	D	440	外国人	クラウチング	パワーヒッター・安定感・体当り・ケガしにくい
	吉岡　雄二	41	右投右打	黄	一塁手	(外)	.276	13	57	4	120	9	10	9	12	C	400	普通	スタンダード	安定感・強振多用
	高須　洋介	4	右投右打	黄	二塁手		.225	2	33	3	73	7	11	9	6	B	620	若手	スタンダード	対左投手×・慎重打法
	武藤　孝司	6	右投左打	黄	遊撃手	(二)	.280	1	19	4	67	10	12	10	10	B	330	普通	スタンダード	チャンス×・内野安打○・バント○・走塁○・ミート打ち多用
	吉田　剛	8	右投右打	黄	遊撃手	(三)	.235	0	17	2	62	8	11	8	5	B	210	ベテラン	スタンダード	バント○・盗塁○・代走要員
	水口　栄二	10	右投右打	黄	二塁手	(遊)	.262	2	3	3	90	8	8	7	8	B	190	普通	スタンダード	チャンス×
	村上　嵩幸	5	右投右打	黄	遊撃手	(一外)	.167	1	6	2	70	7	6	7	7	C	130	ベテラン	スタンダード	チャンス○・対左投手×・慎重打法
	高嶋　徹	55	右投右打	黄	一塁手	(捕)	.214	1	2	2	70	7	7	7	7	B	130	普通	スタンダード	—
	大村　直之	7	左投左打	黄	外野手		.259	2	36	3	75	12	13	11	12	B	430	普通	スタンダード	※2
	ローズ	20	左投左打	黒	外野手		.301	40	101	5	186	10	10	6	6	D	440	外国人	クラウチング	※3
	川口　憲史	61	右投左打	黄	外野手		.235	6	12	2	108	9	7	6	8	C	350	若手	スタンダード	—
	鈴木　貴久	2	右投右打	黄	外野手		.218	4	16	2	108	6	5	8	8	C	150	ベテラン	スタンダード	代打の切り札・途中交代
	大久保　秀昭	36	右投左打	黄	外野手	(捕)	.305	2	10	4	90	6	7	7	7	B	130	普通	スタンダード	代打男・代打の切り札
2軍	品田　操士	40	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	13	6	8	8	A	120	普通	スタンダード	—
	奈良　将史	52	右投右打	黄	投手		—	—	—	1	0	11	6	8	8	A	250	新人	スタンダード	—
	盛田　幸妃	21	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	5	6	5	A	80	普通	スタンダード	—
	赤堀　元之	19	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	5	6	6	A	50	普通	スタンダード	ケガしやすい
	高村　祐	24	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	13	6	7	7	A	150	普通	スタンダード	ケガしやすい
	酒井　弘樹	18	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	7	7	A	40	普通	スタンダード	ケガしやすい
	衣川　幸夫	46	右投左打	黄	捕手		.000	0	0	3	65	7	6	6	8	B	400	若手	スタンダード	—
	前田　忠節	32	右投右打	黄	遊撃手		—	—	—	2	50	7	6	6	7	B	150	新人	スタンダード	—
	鷹野　史寿	9	右投右打	黄	外野手		—	—	—	2	60	7	7	6	6	B	220	新人	スタンダード	—

※1／ピンチ×・一発病・スロースターター・四球男・先発型・速球中心・調子次第　※2／チャンス○・内野安打○・盗塁×・走塁○・ケガしにくい・ミート打ち多用　※3／パワーヒッター・対左投手×・広角打法・初球○・三振男・安定感・威圧感・体当り・ケガしにくい・強振多用・積極打法

1999 セントラルリーグ

1位（81勝54敗0分）

■DATA■
◆チーム打率 .263 ◆チーム防御率 3.39
◆チーム得点 598 ◆チーム本塁打 120
◆チーム失点 488

中日ドラゴンズ

抜群の投手力で接戦をモノにしろ！

昨年リーグ優勝のドラゴンズだが、サムソンと宣の抑え2枚看板が抜けた穴は大。とはいえ、岩瀬と落合は健在なので、ほかのチームとも見劣りしない。また、先発陣もエース野口を中心に能力の高い選手がそろっている。リーグナンバー1の投手陣をあやつり、ペナントレースを勝ち抜いていこう。また、二軍にも実績のある投手がいる。今中はさすがに苦しい気もするが、中山と鶴田は加入させる価値が高い。

いっぽうの打撃陣も、昨年の優勝に大きく貢献した関川や、安定した力を持つ立浪、そして不動の4番ゴメスといった、能力の高い固定メンバーが力を発揮してくれる。投手力の高さを考えれば、じゅうぶんすぎる打線といえよう。新外国人のディンゴも、密かに評価が高いぞ。

投手

クラス	名前	背番号	利き腕	肌の色	防御率	最高球速	フォーム	コントロール	スタミナ	左	左下	下	右下	右	特殊能力
1軍	野口　茂樹	47	左投	黄	2.65	144	スリークォーター	145	155	—	—	1(SF)	7(SS)	2(SL)	※1
	川上　憲伸	11	右投	黄	4.44	145	オーバースロー	140	118	2(SL)	3(SC)	3(FO)	—	—	伸び○・負け運・リリース○・人気・先発型・速球中心・スタミナ
	山本　昌	34	左投	黄	2.96	142	スリークォーター	178	120	—	5(SB)	—	1(CR)	2(SL)	人気・先発型・調子次第
	武田　一浩	17	右投	黄	3.50	142	スリークォーター	169	142	4(SL)	—	2(FO)	—	1(SH)	※2
	小池　秀郎	25	左投	黄	4.05	141	スリークォーター	122	127	—	—	2(FO)	3(CR)	2(SL)	一発病・負け運・四球男・先発型・勝利投手
	前田　幸長	29	左投	黄	2.63	144	オーバースロー	171	78	—	—	4(KN)	1(CR)	2(SL)	回復○
	正津　英志	21	右投	黄	3.35	143	サイドスロー	144	62	4(SL)	—	—	2(SK)	—	ピンチ○・対左打者×・クイック○・ビハインドでも
	鈴木　平	45	右投	黄	3.98	142	サイドスロー	115	39	2(SL)	—	1(FO)	2(SK)	—	ピンチ○・変化球中心
	バンチ	42	右投	白	—	149	オーバースロー	120	72	1(SL)	3(CR)	1(SF)	—	—	—
	岩瀬　仁紀	13	左投	黄	1.57	147	スリークォーター	160	37	2(SH)	—	1(KN)	—	5(HS)	※3
	落合　英二	26	右投	黄	2.79	148	オーバースロー	190	33	3(SL)	—	3(FO)	—	2(SH)	回復○・中継ぎエース・速球中心・接戦リード
	曹　竣揚	18	右投	黄	—	150	スリークォーター	135	77	1(SL)	—	4(FO)	—	—	リリーフエース・セーブ狙い
2軍	中山　裕章	19	右投	黄	3.16	145	オーバースロー	156	37	1(SL)	—	2(FO)	—	1(SH)	ピンチ○・回復○
	鶴田　泰	30	右投	黄	2.57	141	オーバースロー	170	72	—	1(CR)	3(FO)	—	1(SH)	—
	佐野　重樹	31	右投	黄	5.47	143	スリークォーター	140	63	3(SL)	—	—	—	2(SH)	人気
	今中　慎二	14	左投	黄	7.88	140	オーバースロー	128	80	—	—	2(FO)	3(SC)	—	ピンチ×・リリース○・人気
	小山　伸一郎	33	右投	黄	4.26	150	スリークォーター	112	65	1(SL)	2(CR)	—	—	—	—
	山北　茂利	59	左投	黄	—	147	オーバースロー	118	55	—	—	1(FO)	—	2(SL)	—
	日笠　雅人	12	左投	黄	—	144	オーバースロー	130	35	—	—	—	3(CR)	1(SL)	ピンチ○・四球男
	山田　洋	16	右投	黄	7.00	145	オーバースロー	100	78	1(SL)	1(CR)	2(FO)	—	—	打たれ弱い・四球男
	大塔　正明	28	右投	黄	4.97	148	オーバースロー	105	51	1(SL)	—	3(FO)	—	—	ピンチ×・打たれ弱い・重い球

野手

クラス	登録名	背番号	利き腕	肌の色	ポジション	サブポジション	打率	本塁打	打点	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	弾道タイプ	ペナ最大	タイプ	構え	特殊能力
1軍	野口　茂樹	47	左投左打	黄	投手		.138	0	5	1	27	12	6	8	4	A	500	普通	スタンダード	—
	川上　憲伸	11	右投右打	黄	投手		.135	1	3	1	50	13	6	8	6	A	780	若手	スタンダード	—
	山本　昌	34	左投左打	黄	投手		.085	0	6	1	25	11	6	8	7	A	270	ベテラン	クラウチング	—
	武田　一浩	17	右投左打	黄	投手		.125	0	1	1	35	11	6	8	6	A	290	ベテラン	スタンダード	—
	小池　秀郎	25	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	6	A	370	普通	スタンダード	ケガしやすい
	前田　幸長	29	左投左打	黄	投手		.400	0	0	2	25	12	6	8	8	A	220	普通	スタンダード	—
	正津　英志	21	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	8	A	390	普通	スタンダード	—
	鈴木　平	45	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	9	7	A	230	普通	スタンダード	—
	バンチ	42	右投右打	白	投手		—	—	—	1	0	11	6	8	8	A	230	新外国人	クラウチング	—
	岩瀬　仁紀	13	左投左打	黄	投手		.250	0	1	2	33	12	7	8	7	A	480	若手	スタンダード	—
	落合　英二	26	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	9	8	A	250	普通	スタンダード	—
	曹　竣揚	18	右投右打	黄	投手		—	—	—	1	0	13	6	9	7	A	230	新外国人	スタンダード	—
	中村　武志	39	右投右打	黄	捕手		.200	6	42	2	89	12	6	12	10	C	270	ベテラン	スタンダード	対左投手×・送球○・キャッチャー○・ブロック○
	鈴木　郁洋	38	右投右打	黄	捕手		.214	0	7	2	62	7	11	6	9	A	420	普通	スタンダード	バント×・代走要員
	山崎　武司	22	右投右打	黄	一塁手		.246	28	75	3	148	7	4	5	6	D	270	普通	スタンダード	対左投手○・逆境○・三振男・ムラッ気・途中交代
	ゴメス	4	右投右打	赤	三塁手	（一）	.297	36	109	4	174	11	9	6	5	D	440	外国人	クラウチング	パワーヒッター・4番○・威圧感・体当り・送球×・強振多用
	久慈　照嘉	6	右投左打	黄	遊撃手	（二）	.314	0	11	4	57	5	9	13	11	A	270	普通	スタンダード	対左投手×・バント○・守備職人
	神野　純一	54	右投右打	黄	二塁手	（遊三）	.330	3	17	4	92	6	10	8	7	C	210	普通	スタンダード	チャンス○・内野安打○・三振男・ケガしやすい・強振多用
	愛甲　猛	9	左投左打	黄	一塁手		.387	0	3	4	54	8	6	10	9	B	120	ベテラン	スタンダード	代打男・ケガしにくい・代打の切り札・強振多用
	渡辺　博幸	5	右投右打	黄	三塁手	（二一）	.281	1	16	4	82	7	8	7	8	B	330	普通	スタンダード	代打男・代打の切り札
	立浪　和義	3	右投左打	黄	二塁手	（外）	.266	4	53	3	95	8	9	13	8	C	280	普通	一本足	チャンス○・守備職人
	福留　孝介	1	右投左打	黄	遊撃手	（三外）	.284	16	52	4	121	12	11	6	3	C	770	若手	スタンダード	※4
	種田　仁	49	右投右打	黄	二塁手	（遊外）	.196	0	2	2	70	8	9	8	8	B	190	普通	スタンダード	走塁○・ケガしやすい
	筒井　壮	37	右投右打	黄	三塁手	（一外）	.077	0	0	2	70	7	8	7	8	B	250	普通	スタンダード	対左投手×
	関川　浩一	23	右投左打	黄	外野手		.330	4	60	6	89	10	13	11	7	B	460	普通	スタンダード	※5
	井上　一樹	99	左投左打	黄	外野手		.296	10	65	4	103	13	9	9	7	C	410	普通	スタンダード	チャンス○・対左投手×・初球○・バント×・送球○
	李　鍾範	7	右投右打	黄	外野手		.238	9	33	2	62	12	13	7	4	C	380	外国人	スタンダード	※6
	大西　崇之	58	右投右打	黄	外野手		.185	0	2	2	50	8	13	12	10	B	260	普通	スタンダード	守備要員・代走要員
	益田　大介	40	右投左打	黄	外野手		.308	1	1	3	70	9	10	6	6	B	240	普通	スタンダード	バント×
	ディンゴ	44	右投左打	白	捕手	（外一）	—	—	—	4	135	8	3	8	8	D	270	新外国人	クラウチング	広角打法
2軍	中山　裕章	19	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	8	A	150	普通	スタンダード	—
	鶴田　泰	30	右投右打	黄	投手		.167	0	1	1	25	11	6	8	8	A	180	普通	スタンダード	—
	佐野　重樹	31	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	8	A	190	ベテラン	スタンダード	—
	今中　慎二	14	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	9	6	8	8	A	300	普通	スタンダード	—
	小山　伸一郎	33	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	13	5	7	8	A	400	新人	スタンダード	—
	山北　茂利	59	左投左打	黄	投手		—	—	—	1	0	12	6	7	8	A	600	新人	スタンダード	—
	日笠　雅人	12	左投右打	黄	投手		—	—	—	1	0	9	6	8	8	A	600	普通	スタンダード	—
	山田　洋	16	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	10	5	8	8	A	600	普通	スタンダード	—
	大塔　正明	28	右投右打	黄	投手		1.000	0	0	1	0	9	6	7	8	A	300	普通	スタンダード	—
	井端　弘和	48	右投右打	黄	二塁手	（遊）	—	—	—	2	65	9	11	9	7	B	600	新人	スタンダード	—
	荒木　雅博	2	右投両打	黄	外野手	（遊）	.250	0	0	1	50	9	11	9	10	A	580	若手	スタンダード	守備要員
	ショーゴー	0	右投左打	黄	外野手		—	—	—	2	80	8	9	7	7	C	600	新人	スタンダード	—

※1ピンチ○・低め○・逃げ球・ポーカーフェイス・先発・変化球中心・スタミナ　※2対左打者×・伸び○・一発病・スロースターター・尻上がり・完投型・先発型　※3ピンチ○・対左打者×・安定感・回復○・クイック○・中継ぎエース・ビハインドでも　※4初球○・三振男・盗塁×・ケガしにくい・タイムリーエラー・強振多用・途中交代　※5アベレージヒッター・チャンス○・内野安打○・安定感・ヘッドスライディング・ムードメーカー・人気　※6チャンス×・対左投手○・バント○・盗塁○・走塁○・ヘッドスライディング・強振多用・途中交代

2 1999 セントラルリーグ
位（75勝60敗0分）

■DATA■
◆チーム打率 .265　◆チーム防御率 3.84
◆チーム得点 618　◆チーム本塁打 182
◆チーム失点 553

読売ジャイアンツ

大型補強で今度こそ死角なし!?

FA選手による大幅な補強を行ったジャイアンツ。投打ともに充実し、ケタはずれのチーム力になっている。まず先発陣では、20勝投手上原と大型移籍で話題になった工藤に注目が集まる。ズバ抜けた力を持つこのふたりは、問題なく完投勝利が狙える。ただし、抑え投手が相変わらず固定されていないため、先発が最後まで持たない試合が問題。三沢や木村、岡島で回し、ドラペナでは二軍の野村も使いたい。外国人枠との兼ね合いになるが、鄭も能力が高いぞ。

いっぽうの打撃陣は、どこからでもホームランが狙えるミレニアム打線がウリ。江藤も加入し、打順やスタメンのオーダーにも迷う。このあたりは、趣味も入れて検討してみるといいだろう。監督気分で自分の考えを反映してみよう。

投手

クラス	名前	背番号	利き腕	肌の色	防御率	最高球速	フォーム	コントロール	スタミナ	左	左下	下	右下	右	特殊能力
1軍	上原 浩治	19	右投	黄	2.09	149	オーバースロー	195	150	6(SL)	—	3(FO)	—	—	※1
	工藤 公康	47	左投	黄	2.38	147	オーバースロー	188	163	—	—	2(FO)	6(CR)	2(HS)	※2
	ガルベス	59	右投	黒	3.66	150	スリークォーター	162	153	1(SL)	—	2(CU)	—	3(SH)	ランナー×・負け運・短気・クイック×・完投型・先発型
	桑田 真澄	18	右投	黄	4.07	143	オーバースロー	133	106	1(SL)	3(CR)	1(SF)	—	1(SH)	ランナー×・人気・先発型・勝利投手
	メイ	42	左投	白	4.25	145	オーバースロー	128	100	—	—	2(CU)	1(CR)	3(SL)	対左打者×・四球男・短気・先発型・100球
	斎藤 雅樹	11	右投	黄	4.66	140	サイドスロー	159	93	3(SL)	1(CR)	—	2(SK)	—	寸前×・回復×・人気・変化球中心・勝利投手
	高橋 尚成	36	左投	黄	—	142	スリークォーター	130	65	—	3(SB)	—	1(CR)	—	100球
	入来 祐作	20	右投	黄	4.52	146	スリークォーター	145	58	3(SL)	1(CR)	1(FO)	—	—	一発病・速球中心
	三沢 興一	31	右投	黄	3.97	143	スリークォーター	158	53	2(SL)	1(CR)	—	—	1(SH)	打たれ弱い・ビハインドでも
	木村 龍治	41	右投	黄	3.77	145	オーバースロー	157	36	2(SL)	—	1(FO)	—	3(SH)	回復○・中継ぎエース・接戦リード
	岡島 秀樹	28	左投	黄	2.97	143	オーバースロー	141	48	—	—	—	4(CR)	1(SL)	中継ぎエース・ビハインドでも
	槙原 寛己	17	右投	黄	2.83	150	オーバースロー	160	33	2(SL)	—	4(FO)	—	—	打たれ弱い・対左打者×・ランナー×・切れ×・リリーフエース・セーブ狙い
2軍	鄭 眠哲	30	右投	黄	—	148	スリークォーター	135	110	—	2(CR)	3(FO)	—	—	—
	河本 育之	27	左投	黄	4.50	147	オーバースロー	100	38	—	—	2(FO)	2(CR)	—	速球中心
	西山 一宇	26	右投	黄	5.61	151	スリークォーター	117	41	3(HS)	—	2(FO)	—	—	対左打者×・ランナー×・伸び×・一発病・四球男・クイック×
	野村 貴仁	95	左投	黄	1.32	147	スリークォーター	162	33	—	—	—	4(CR)	—	ピンチ×・ランナー×・リリース○・四球男
	谷 浩弥	38	右投	黄	—	144	サイドスロー	160	35	2(SL)	—	—	1(SK)	—	—
	柏田 貴史	49	左投	黄	5.01	140	サイドスロー	149	17	—	—	—	—	3(SL)	回復○
	河原 純一	15	右投	黄	4.85	142	スリークォーター	147	75	—	3(CR)	2(FO)	—	—	一発病・回復×
	小野 仁	13	左投	黄	6.75	147	オーバースロー	100	70	—	—	1(FO)	3(CR)	—	ピンチ×・一発病・スロースターター・四球男・速球中心
	入来 智	44	右投	黄	4.15	145	スリークォーター	118	31	2(SL)	1(CR)	2(FO)	—	—	四球男

野手

クラス	登録名	背番号	利き腕	肌の色	ポジション	サブポジション	打率	本塁打	打点	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	弾道タイプ	ペナ最大	タイプ	構え	特殊能力
1軍	上原 浩治	19	右投右打	黄	投手		.082	0	1	1	25	13	6	8	5	A	900	若手	スタンダード	バント×
	工藤 公康	47	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	13	6	10	8	A	310	ベテラン	スタンダード	—
	ガルベス	59	右投右打	黒	投手		.143	4	11	1	90	13	5	5	6	C	330	ベテラン外国人	クラウチング	バント×・強振多用
	桑田 真澄	18	右投右打	黄	投手		.222	0	2	2	34	11	6	12	8	A	270	ベテラン	スタンダード	バント○
	メイ	42	左投左打	白	投手		.091	0	1	1	25	11	6	8	8	A	320	外国人	クラウチング	—
	斎藤 雅樹	11	右投右打	黄	投手		.200	0	3	2	29	11	6	8	7	A	210	ベテラン	スタンダード	ケガしやすい
	高橋 尚成	36	左投左打	黄	投手		—	—	—	1	0	11	6	8	7	A	250	新人	スタンダード	—
	入来 祐作	20	右投右打	黄	投手		.095	0	1	1	25	12	6	8	7	A	280	普通	スタンダード	バント×
	三沢 興一	31	右投右打	黄	投手		.111	0	2	1	37	11	5	7	6	A	500	若手	スタンダード	—
	木村 龍治	41	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	8	A	250	普通	スタンダード	—
	岡島 秀樹	28	左投左打	黄	投手		.286	0	1	2	25	11	7	7	8	A	450	若手	スタンダード	—
	槙原 寛己	17	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	13	5	6	6	A	160	ベテラン	スタンダード	—
	村田 真一	9	右投右打	黄	捕手		.207	9	28	2	107	6	5	8	6	D	210	ベテラン	スタンダード	粘り男・ブロック○
	光山 英和	39	右投右打	黄	捕手		.115	0	0	2	70	7	5	9	8	C	130	ベテラン	スタンダード	チャンス×・強振多用・積極打法
	村田 善則	12	右投右打	黄	捕手		.236	1	4	2	74	10	7	6	8	B	280	若手	スタンダード	慎重打法
	川相 昌弘	6	右投右打	黄	遊撃手	（三二）	.295	0	14	4	51	9	7	12	6	A	170	ベテラン	スタンダード	チャンス○・バント・代打男・守備職人・慎重打法・チームプレイ○
	仁志 敏久	8	右投右打	黄	二塁手		.298	9	42	4	102	7	12	9	6	C	450	普通	スタンダード	粘り男・安定感
	江藤 智	33	右投右打	黄	三塁手	（一）	.291	27	79	4	148	10	8	7	5	D	290	ベテラン	スタンダード	パワーヒッター・粘り男・強振多用
	二岡 智宏	7	右投右打	黄	遊撃手		.289	18	51	4	117	10	10	9	7	D	710	若手	スタンダード	対左投手×・広角打法・三振男
	元木 大介	2	右投右打	黄	三塁手	（遊二）	.229	6	34	2	91	9	5	8	8	C	350	普通	スタンダード	チャンス○・流し打ち・ケガしやすい・代打の切り札・途中交代
	清原 和博	5	右投右打	黄	一塁手	（三）	.236	13	46	2	120	6	4	7	9	D	230	ベテラン	神主	三振男・サブポジ×・体当り・ケガしやすい・ムラッ気・強振多用
	永池 恭多	32	右投右打	黄	三塁手	（遊二）	.273	1	7	3	69	9	9	11	9	B	170	普通	スタンダード	サブポジ○・守備要員・代走要員
	田辺 徳雄	23	右投右打	黄	二塁手	（一三）	.186	1	9	2	84	8	6	9	9	C	180	ベテラン	スタンダード	守備要員
	マルティネス	48	右投右打	黒	一塁手	（外）	.324	16	56	5	142	6	3	3	10	D	250	ベテラン外国人	クラウチング	パワーヒッター・チャンス○・サブポジ×・積極打法・途中交代
	後藤 孝志	0	右投左打	黄	外野手	（三一）	.273	7	16	4	101	8	9	7	7	D	260	普通	スタンダード	※3
	松井 秀喜	55	右投左打	黄	外野手		.304	42	95	5	182	12	9	10	8	D	450	普通	スタンダード	※4
	高橋 由伸	24	右投左打	黄	外野手		.315	34	98	5	160	12	11	13	7	D	740	若手	スタンダード	※5
	清水 隆行	35	右投左打	黄	外野手		.295	8	32	4	97	5	12	5	9	B	390	普通	スタンダード	チャンス×・対左投手×・強振多用・積極打法
	斉藤 宜之	37	右投左打	黄	外野手		.281	0	3	3	66	8	10	7	6	B	260	若手	スタンダード	守備要員・代走要員
	川中 基嗣	29	右投左打	黄	外野手	（二三）	.273	0	2	3	50	8	9	6	8	B	250	若手	スタンダード	守備要員・代走要員
2軍	鄭 眠哲	30	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	20	13	6	8	8	A	260	新外国人	スタンダード	—
	河本 育之	27	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	9	8	A	160	普通	スタンダード	—
	西山 一宇	26	右投右打	黄	投手		.100	0	0	1	25	13	6	8	7	A	230	普通	スタンダード	—
	野村 貴仁	95	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	7	8	A	300	普通	スタンダード	—
	谷 浩弥	38	右投右打	黄	投手		—	—	—	1	0	12	6	8	7	A	200	新人	スタンダード	—
	柏田 貴史	49	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	6	A	230	普通	スタンダード	—
	河原 純一	15	右投右打	黄	投手		.111	0	1	1	50	11	6	7	7	A	200	普通	スタンダード	—
	小野 仁	13	左投右打	黄	投手		.333	0	0	2	50	12	8	8	9	A	230	若手	スタンダード	—
	入来 智	44	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	5	10	9	A	130	ベテラン	スタンダード	—
	小田 幸平	46	右投右打	黄	捕手		.167	0	2	2	50	11	6	5	7	A	240	新人	スタンダード	—
	大野 倫	43	右投右打	黄	外野手		—	—	—	2	55	9	10	6	8	A	240	新人	スタンダード	—
	杉山 直輝	22	右投右打	黄	捕手		.184	2	9	2	90	8	6	6	8	A	200	普通	スタンダード	バント×

※1ピンチ○・打たれ強い・伸び○・逃げ球・リリース○・安定感・牽制○・人気・完投型・先発型・テンポ○　※2打たれ強い・対左打者×・伸び○・尻上がり・安定感・牽制○・人気・完投型・先発型　※3対左投手×・バント×・初球○・サブポジ○・三振男・ムラッ気・代打の切り札・守備要員・強振多用　※4パワーヒッター・チャンス×・三振男・安定感・威圧感・盗塁×・送球×・人気・強振多用　※5チャンス○・満塁男・初球○・三振男・安定感・盗塁×・送球○・人気・強振多用・積極打法

3位 横浜ベイスターズ

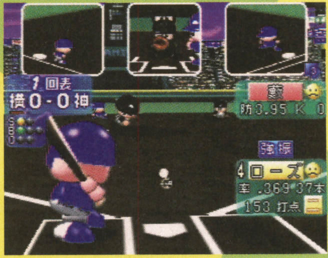
1999 セントラルリーグ 3位（71勝64敗0分）

■DATA■
◆チーム打率 .294 ◆チーム防御率 4.44
◆チーム得点 711 ◆チーム本塁打 140
◆チーム失点 639

"連打○"のマシンガン打線で打ち勝て！

佐々木が抜けた穴はいうまでもなく大きいが、小宮山が参入して先発陣は充実した。スタミナのある投手が先発した際には、完投も狙おう。ポスト佐々木候補は、新外国人のベタンコートと横山のふたりが筆頭。そのほか、ドラペナなら二軍登録の五十嵐と森中を加入させて、リリーフ陣の充実をはかるのがオススメ。

打撃陣は、昨年ダントツの首位打者を獲得したローズを中心に、またまたマシンガン打線が火を吹く。同じく"アベレージヒッター"を持つ鈴木を筆頭にミートカーソルが大きい選手が多い。ほぼ全員が各打順に適した能力を持っているこのチームは、スターティングオーダー固定で臨もう。また、2番の波留から4番ローズまでについた"連打○"にも注目。一気に大量点を取り、投手に楽なピッチングをさせよう。



⬅連打○は、マシンガン打線専用の特殊能力。ヒットを積み重ねてビッグイニングを作り出せ！

投手

クラス	名前	背番号	利き腕	肌の色	防御率	最高球速	フォーム	コントロール	スタミナ	左	左下	下	右下	右	特殊能力
1軍	斎藤　隆	11	右投	黄	3.95	147	オーバースロー	175	102	5(SL)	—	1(FO)	—	1(SH)	寸前×・一発病・勝ち運・人気・完投型・先発型
	川村　丈夫	16	右投	黄	3.00	144	オーバースロー	160	140	—	4(CR)	4(CU)	—	—	伸び○・一発病・リリース○・人気・完投型・先発型
	小宮山　悟	27	右投	黄	4.07	145	スリークォーター	198	141	2(SL)	3(CR)	—	—	2(SH)	ピンチ×・対左打者×・負け運・人気・完投型・先発型
	三浦　大輔	18	右投	黄	4.27	143	オーバースロー	144	117	2(SL)	3(SC)	1(FO)	—	—	ピンチ×・完投型・先発型
	野村　弘樹	21	左投	黄	5.46	141	オーバースロー	150	77	—	—	2(FO)	3(CR)	1(SL)	一発病・先発型・100球
	福盛　和男	34	右投	黄	4.27	143	オーバースロー	125	72	1(HS)	—	2(FO)	—	2(SH)	対左打者○
	戸叶　尚	19	右投	黄	7.10	146	サイドスロー	97	130	2(SL)	—	—	—	1(SH)	※1
	矢野　英司	17	右投	黄	6.16	151	オーバースロー	153	51	2(SL)	—	2(CU)	—	—	ピンチ×・ランナー×・スロースターター・速球中心・ビハインドでも
	阿波野　秀幸	49	左投	黄	6.32	141	スリークォーター	132	43	—	2(SB)	—	—	2(SL)	対左打者○・中継ぎエース・接戦リード
	島田　直也	48	右投	黄	5.36	138	オーバースロー	122	36	3(SL)	1(CR)	—	—	1(SH)	中継ぎエース・リード時
	ベタンコート	22	右投	白	—	151	オーバースロー	140	40	—	2(CR)	2(CU)	—	—	リリーフエース・セーブ(終)
	横山　道哉	43	右投	黄	4.93	148	オーバースロー	176	44	—	—	4(FO)	—	—	リリーフエース・セーブ狙い
2軍	五十嵐　英樹	13	右投	黄	5.40	144	オーバースロー	156	36	—	—	3(VS)	—	—	中継ぎエース
	森中　聖雄	14	左投	黄	2.16	144	オーバースロー	164	38	—	—	—	3(CR)	1(SL)	—
	小檜山　雅仁	30	右投	黄	3.77	142	オーバースロー	150	54	1(SL)	2(CR)	2(CU)	—	—	対左打者○
	河原　隆一	15	左投	黄	3.90	142	サイドスロー	100	35	—	—	—	—	3(SL)	—
	関口　伊織	12	左投	黄	—	138	スリークォーター	140	40	—	—	1(FO)	—	2(SL)	—
	木塚　敦志	20	右投	黄	—	140	サイドスロー	130	80	1(SL)	—	—	—	2(SH)	—
	村西　哲幸	36	右投	黄	—	146	オーバースロー	115	80	2(SL)	—	1(KN)	—	—	—

野手

クラス	登録名	背番号	利き腕	肌の色	ポジション	サブポジション	打率	本塁打	打点	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	弾道タイプ	ペナ最大	タイプ	構え	特殊能力
1軍	斎藤　隆	11	右投左打	黄	投手		.129	0	6	1	36	12	7	7	8	A	430	普通	スタンダード	—
	川村　丈夫	16	右投右打	黄	投手		.203	0	7	2	42	12	6	9	9	A	450	普通	スタンダード	バント○
	小宮山　悟	27	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	5	6	6	A	250	ベテラン	スタンダード	—
	三浦　大輔	18	右投右打	黄	投手		.089	1	5	1	50	11	6	7	7	A	405	普通	スタンダード	—
	野村　弘樹	21	左投左打	黄	投手		.000	0	0	2	35	11	6	7	8	B	465	ベテラン	スタンダード	—
	福盛　和男	34	右投右打	黄	投手		.229	0	2	1	25	11	7	6	6	A	350	普通	スタンダード	—
	戸叶　尚	19	右投右打	黄	投手		.167	0	0	1	25	12	6	6	6	A	345	普通	スタンダード	バント×
	矢野　英司	17	右投右打	黄	投手		.091	0	0	1	25	13	8	5	7	A	560	若手	スタンダード	—
	阿波野　秀幸	49	左投左打	黄	投手		.133	0	1	1	25	11	6	7	8	A	150	ベテラン	スタンダード	—
	島田　直也	48	右投右打	黄	投手		.500	0	0	2	25	10	6	6	7	A	245	ベテラン	スタンダード	—
	ベタンコート	22	右投右打	白	投手		—	—	—	1	0	13	7	6	6	A	210	新外国人	クラウチング	—
	横山　道哉	43	右投右打	黄	投手		.500	0	0	2	37	13	6	6	7	A	210	普通	スタンダード	—
	谷繁　元信	8	右投右打	黄	捕手		.295	11	51	4	99	12	7	11	10	C	430	普通	スタンダード	チャンス○・粘り男・ブロック○
	秋元　宏作	39	右投右打	黄	捕手		.091	0	1	1	50	6	5	8	8	B	160	ベテラン	スタンダード	三振男・積極打法
	川崎　義文	00	右投右打	黄	捕手		.150	0	0	2	66	8	6	7	8	B	190	普通	スタンダード	—
	石井　琢朗	5	右投左打	黄	遊手		.292	8	58	4	97	12	14	14	6	C	450	普通	スタンダード	※2
	ローズ	23	右投右打	白	二塁手		.369	37	153	7	151	11	7	11	8	D	320	ベテラン外国人	クラウチング	※3
	駒田　徳広	10	左投左打	黄	一塁手		.291	9	71	4	101	9	5	13	5	C	310	ベテラン	スタンダード	満塁男・ケガしにくい
	進藤　達哉	1	右投右打	黄	三塁手	(二)	.286	14	43	4	114	11	8	14	9	D	350	普通	スタンダード	—
	万永　貴司	0	右投右打	黄	二塁手	(遊三)	.207	0	1	2	58	7	11	8	7	B	170	普通	スタンダード	チャンス○・慎重打法
	古木　克明	3	右投左打	黄	三塁手	(一)	.000	0	0	2	89	8	7	4	5	D	300	新人	スタンダード	—
	金城　龍彦	37	右投両打	黄	三塁手	(遊)	.182	0	1	2	61	8	9	7	6	B	255	新人	スタンダード	—
	メローニ	25	右投右打	白	三塁手	(遊二)	—	—	—	3	90	8	7	9	7	C	300	新外国人	クラウチング	—
	波留　敏夫	2	右投右打	黄	外野手		.298	15	70	4	113	11	13	13	9	D	460	普通	スタンダード	固め打ち・連打○・盗塁○・ヘッドスライディング・送球○
	鈴木　尚典	7	右投左打	黄	外野手		.328	17	92	6	120	5	10	5	7	D	460	普通	スタンダード	※4
	佐伯　貴弘	26	左投左打	黄	外野手	(一)	.309	10	53	5	99	10	7	8	9	C	410	普通	スタンダード	チャンス○・体当り・人気・強振多用
	中根　仁	6	右投右打	黄	外野手		.272	5	25	4	97	11	8	11	8	B	270	ベテラン	スタンダード	—
	井上　純	32	左投左打	黄	外野手		.304	4	13	4	100	8	11	8	8	B	195	普通	スタンダード	初球○・三振男
	荒井　幸雄	60	左投左打	黄	外野手		.279	0	3	4	70	5	4	5	5	B	120	ベテラン	スタンダード	代打の切り札
	田中　一徳	9	右投両打	黄	外野手		—	—	—	2	60	7	11	6	7	B	275	新人	スタンダード	—
2軍	五十嵐　英樹	13	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	5	7	A	190	普通	スタンダード	—
	森中　聖雄	14	左投左打	黄	投手		.400	0	1	2	37	12	6	6	6	A	200	若手	スタンダード	—
	小檜山　雅仁	30	右投右打	黄	投手		.250	0	0	2	25	11	5	7	7	A	240	普通	スタンダード	—
	河原　隆一	15	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	7	6	A	450	普通	スタンダード	—
	関口　伊織	12	左投左打	黄	投手		—	—	—	1	0	10	6	7	7	A	450	普通	スタンダード	—
	木塚　敦志	20	右投右打	黄	投手		—	—	—	1	0	11	6	7	6	A	210	新人	スタンダード	—
	村西　哲幸	36	右投右打	黄	投手		—	—	—	1	0	12	6	7	6	A	190	新人	スタンダード	—
	福本　誠	45	右投右打	黄	三塁手		.333	0	0	2	50	8	8	6	6	B	265	新人	スタンダード	—
	七野　智秀	77	右投左打	黄	二塁手	(三)	—	—	—	1	80	8	6	6	6	C	275	新人	スタンダード	—
	石井　義人	53	右投左打	黄	三塁手		—	—	—	2	62	7	8	7	7	B	370	普通	スタンダード	—

※1対左打者×・一発病・四球男・ポーカーフェイス・先発型・速球中心・調子次第　※2チャンス○・内野安打○・粘り男・盗塁○・ヘッドスライディング・ケガしにくい・人気・慎重打法　※3アベレージヒッター・パワーヒッター・チャンス○・広角打法・満塁男・固め打ち・連打○・初球○・安定感・威圧感・ケガしにくい　※4アベレージヒッター・内野安打○・満塁男・固め打ち・連打○・初球○・三振男・走塁○・人気

4位（66勝69敗0分）

1999 セントラルリーグ

■DATA■
◆チーム打率 .264　◆チーム防御率 4.23
◆チーム得点 584　◆チーム本塁打 141
◆チーム失点 610

ヤクルトスワローズ

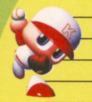
先発の充実は最高レベル

昨年の成績が悪かったため、石井一久の能力が落ちてしまったことは残念だが、それでも川崎や伊藤、高木の存在で先発陣は十分。全員が完投を狙えるスタミナを持っていることも、魅力のひとつだ。終盤まで持たせることができれば、左対策に使える山本から守護神高津につなぐ黄金リレーでオーケーだ。西武の伊東とともに“キャッチャー◎”を持つ球界NO.1捕手古田も、投手陣の能力を引き出す立役者。二軍選手では新外国人のレモンの能力が高い。先発のほか、中継ぎで使ってみるのもおもしろいかも。ファンとしてはかつてのエース、岡林も使いたいが能力的には少し苦しい。

打撃陣では、なんといっても昨年松井を抑えて本塁打王に輝いた4番ペタジーニの能力が光る。“パワーヒッター”に加えて“広角打法”も持っていることが大きい。また、真中や佐藤といった1・2番タイプの選手が優れた能力を持っていることも、得点力のカギを握っている。これらミートカーソルの大きい選手でランナーをためてチャンスを作り、クリーンアップでの得点につなごう。ペタジーニのあとに据える古田はもちろん、昨年好調だった高橋も信頼に応えてくれることが多いはずだ。

←高い能力値はもちろん、数多い特殊能力もペタジーニの実力を裏付ける。球界を代表する4番だ。

投手



クラス	名前	背番号	利き腕	肌の色	防御率	最高球速	フォーム	コントロール	スタミナ	左	左下	下	右下	右	特殊能力
1軍	石井　一久	16	左投	黄	4.80	153	オーバースロー	95	116	1(SH)	—	1(FO)	4(CR)	—	※1
	川崎　憲次郎	17	右投	黄	3.85	147	オーバースロー	155	153	1(SL)	—	1(FO)	—	4(SH)	対左打者×・一発病・人気・完投型・先発型
	伊藤　智仁	21	右投	黄	2.28	150	スリークォーター	167	131	5(HS)	—	2(VS)	—	—	人気・完投型・先発型・速球中心
	高木　晃次	14	左投	黄	3.79	142	スリークォーター	167	120	2(SH)	—	—	3(CR)	3(SL)	クイック○・完投型・先発型
	ハッカミー	20	左投	白	4.50	141	オーバースロー	160	100	—	3(SB)	—	—	3(SL)	ランナー×・勝ち運・牽制○・先発型・勝利投手
	山部　太	19	左投	黄	5.18	142	サイドスロー	100	68	—	—	2(FO)	3(CR)	—	一発病・四球男・先発型・勝利投手
	田畑　一也	39	右投	黄	5.26	145	スリークォーター	130	84	1(SL)	1(CR)	3(CU)	—	—	四球男
	石井　弘寿	61	左投	黄	6.28	152	オーバースロー	104	37	—	—	—	3(CR)	—	伸び×・一発病・四球男・速球中心
	五十嵐　亮太	53	右投	黄	4.91	154	オーバースロー	105	39	—	1(CR)	2(FO)	—	—	ランナー×・伸び×・四球男・クイック×・速球中心・接戦リード
	宮出　隆自	43	右投	黄	5.82	143	オーバースロー	131	50	—	1(CR)	3(FO)	—	—	ランナー×
	山本　樹	45	左投	黄	3.38	147	スリークォーター	154	39	—	—	2(CU)	4(CR)	—	打たれ強い・対左打者○・回復○・中継ぎエース・ビハインドでも
	高津　臣吾	22	右投	黄	2.18	145	サイドスロー	185	35	—	3(CR)	—	5(SK)	—	切れ○・リリース○・人気・リリーフエース・セーブ(終)
2軍	岡林　洋一	15	右投	黄	5.22	140	オーバースロー	125	60	2(SL)	1(CR)	1(FO)	—	—	ピンチ×・先発型
	藤井　秀悟	23	左投	黄	—	142	オーバースロー	120	65	—	—	1(FO)	1(CR)	1(SL)	—
	ロドリゴ宮本	50	右投	黄	—	151	オーバースロー	90	65	1(SL)	—	—	—	—	伸び×・速球中心
	レモン	33	右投	黒	—	150	スリークォーター	140	75	1(SL)	1(CR)	2(CU)	—	—	—

野手

クラス	登録名	背番号	利き腕	肌の色	ポジション	サブポジション	打率	本塁打	打点	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	弾道タイプ	ペナ最大	タイプ	構え	特殊能力
1軍	石井　一久	16	左投左投	黄	投手		.093	1	4	1	50	14	8	9	8	B	370	普通	スタンダード	—
	川崎　憲次郎	17	右投右打	黄	投手		.130	0	3	1	29	12	7	9	9	A	390	普通	スタンダード	バント○・慎重打法
	伊藤　智仁	21	右投右打	黄	投手		.075	0	2	1	25	13	7	9	8	A	330	普通	スタンダード	ケガしやすい
	高木　晃次	14	左投左投	黄	投手		.042	0	3	1	25	10	7	8	8	A	390	ベテラン	スタンダード	慎重打法
	ハッカミー	20	左投左投	白	投手		.085	0	3	1	37	11	7	8	5	B	195	外国人	クラウチング	—
	山部　太	19	左投左投	黄	投手		.160	0	3	1	25	11	8	8	9	A	280	普通	スタンダード	—
	田畑　一也	39	右投右打	黄	投手		.154	0	0	1	25	12	8	9	9	A	240	普通	スタンダード	—
	石井　弘寿	61	左投左投	黄	投手		.000	0	0	1	0	14	7	8	8	A	280	若手	スタンダード	—
	五十嵐　亮太	53	右投右打	黄	投手		.333	0	0	2	25	15	7	8	8	A	220	若手	スタンダード	—
	宮出　隆自	43	右投右打	黄	投手		.333	0	1	2	25	11	7	8	8	A	370	若手	スタンダード	—
	山本　樹	45	左投左投	黄	投手		.286	0	1	2	25	12	6	8	9	A	250	普通	スタンダード	—
	高津　臣吾	22	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	7	A	220	普通	スタンダード	—
	古田　敦也	27	右投右打	黄	捕手		.302	13	71	5	106	14	9	15	7	C	390	普通	スタンダード	キャッチャー◎・ブロック○・人気
	青柳　進	44	右投右打	黄	捕手		.309	3	21	4	90	8	7	8	8	C	190	ベテラン	スタンダード	チャンス○・代打男・代打の切り札・慎重打法
	ペタジーニ	9	左投左投	赤	一塁手		.325	44	112	6	185	8	9	11	9	D	440	外国人	クラウチング	※2
	宇佐美　康広	68	右投両打	黄	二塁手		.105	0	0	1	50	8	9	6	6	B	270	若手	スタンダード	—
	土橋　勝征	5	右投右打	黄	二塁手		.250	1	9	3	70	10	7	12	8	B	240	ベテラン	スタンダード	チャンス×・ケガしやすい
	城石　憲之	28	右投右打	黄	二塁手	(遊)	.140	0	5	2	65	9	9	9	9	B	330	若手	スタンダード	慎重打法
	池山　隆寛	36	右投右打	黄	三塁手		.221	8	23	2	111	11	7	8	8	D	250	ベテラン	スタンダード	チャンス×・対左投手×・ケガしやすい・人気・強振多用
	宮本　慎也	6	右投右打	黄	遊撃手		.248	1	24	3	69	12	12	15	11	B	460	普通	スタンダード	チャンス×・内野安打○・守備要員・代走要員
	馬場　敏史	4	右投右打	黄	三塁手	(二)	.251	0	14	3	60	10	6	12	8	B	270	普通	スタンダード	チャンス○・バント○・守備要員
	副島　孔太	25	右投左投	黄	外野手	(三一)	.170	0	2	2	55	8	8	7	9	B	180	普通	スタンダード	チャンス×
	岩村　明憲	48	右投左投	黄	三塁手		.294	11	35	4	109	10	10	7	2	C	500	若手	スタンダード	—
	稲葉　篤紀	41	左投左投	黄	外野手	(一)	.265	2	22	3	88	10	11	10	9	C	230	普通	スタンダード	チャンス○・積極打法
	高橋　智	99	右投右打	黄	外野手		.293	16	43	4	131	8	5	6	8	D	290	ベテラン	スタンダード	対左投手×・三振男・体当り
	本郷　宏樹	38	右投左投	黄	二塁手		.118	0	1	2	70	6	8	5	4	A	260	新人	スタンダード	慎重打法
	度会　博文	47	右投右打	黄	外野手		.211	0	2	2	50	7	6	7	7	B	180	普通	スタンダード	—
	飯田　哲也	2	右投右打	黄	外野手	(二)	.210	0	3	2	59	12	13	13	8	B	220	ベテラン	スタンダード	チャンス×・バント○・サブポジ×・守備職人・ケガしやすい・人気
	真中　満	31	左投左投	黄	外野手		.308	7	46	5	97	12	13	12	6	B	450	普通	スタンダード	チャンス○・対左投手×・内野安打○・ケガしにくい・代走要員
	佐藤　真一	8	右投右打	黄	外野手		.341	13	48	6	106	12	9	10	8	C	230	ベテラン	スタンダード	対左投手○・逆境○・守備要員・慎重打法
2軍	岡林　洋一	15	右投左投	黄	投手		.000	0	0	1	20	11	6	8	8	A	160	普通	スタンダード	ケガしやすい
	藤井　秀悟	23	左投左投	黄	投手		—	—	—	1	30	11	7	7	7	A	240	新人	スタンダード	—
	ロドリゴ宮本	50	右投右打	黄	投手		—	—	—	1	25	13	7	6	6	A	260	新外国人	スタンダード	—
	レモン	33	右投右打	黒	投手		—	—	—	1	45	13	6	7	8	B	250	新外国人	クラウチング	—
	鮫島　秀旗	57	右投右打	黄	捕手		.000	0	0	2	50	6	7	5	5	B	180	普通	スタンダード	—
	野口　祥順	55	右投右打	黄	遊撃手		—	—	—	2	60	7	6	6	8	C	300	新人	スタンダード	—
	三木　肇	35	右投両打	黄	一塁手		.000	0	0	1	70	7	7	7	7	C	300	若手	スタンダード	—
	ユウイチ	65	左投左投	黄	外野手		—	—	—	1	60	6	6	5	4	B	260	新人	スタンダード	—
	ロブロ	10	右投両打	白	二塁手		—	—	—	3	100	8	6	8	8	C	250	新外国人	クラウチング	—

※1寸前×・リリース○・ムラッ気・四球男・打球反応○・人気・先発型・速球中心・調子次第　※2パワーヒッター・チャンス○・逆境○・広角打法・初球○・粘り男・威圧感・盗塁○・積極打法

5位 1999 セントラルリーグ（57勝78敗0分）

■DATA■
◆チーム打率 .260 ◆チーム防御率 4.78
◆チーム得点 586 ◆チーム本塁打 152
◆チーム失点 712

広島東洋カープ

江藤の穴より投手陣が問題

カープの問題点は投手陣。抜群の能力を持つエース佐々岡は問題ナシだが、佐々岡が投げない試合がどうしても問題になる。横山とベテラン紀藤あたりは能力の高い部類に入るが、それでもスタミナ切れが怖い。昨年は小林幹英の成績が落ちてしまったため、結果的に抑えが不在。終盤戦を締めくくるピッチャーを補強したいところなのだが……。ドラペナなら、オープン戦での活躍が光って高い能力値になった新人苫米地をぜひとも一軍に加えたいところ。またゴールデンルーキー河内の成長にも期待したい。

いっぽう、野手は江藤の穴がカギになるが、投手ほど大きな問題にはならない。"パワーヒッター"の能力を持つ緒方、金本がそれをカバーする活躍を見せてくれるはずだ。"初球○""安定感"を持つ野村、"内野安打○"を持つ東出は、チャンスメーカーとなる。昨年の成績から、前田のパワーがやや低く設定されているのが残念。

投手

クラス	名前	背番号	利き腕	肌の色	防御率	最高球速	フォーム	コントロール	スタミナ	左	左下	下	右下	右	特殊能力
1軍	佐々岡 真司	18	右投	黄	3.27	145	オーバースロー	184	159	3(SL)	4(CR)	—	—	1(SH)	切れ○・打球反応○・人気・完投型・先発型・スタミナ
	横山 竜士	23	右投	黄	3.42	148	オーバースロー	160	115	—	2(CR)	4(FO)	—	—	ピンチ○・切れ○・先発型・速球中心・100球
	黒田 博樹	15	右投	黄	6.78	150	スリークォーター	119	92	3(SL)	—	2(FO)	—	—	対左打者×・寸前×・一発病・スロースターター・先発型・速球中心
	澤崎 俊和	14	右投	黄	6.38	143	オーバースロー	125	34	2(SL)	—	2(FO)	—	—	ピンチ×・先発型
	ミンチー	43	右投	白	5.77	142	スリークォーター	149	92	—	3(CR)	2(CU)	—	—	ランナー×・先発型
	高橋 建	22	左投	黄	4.68	147	スリークォーター	118	72	—	—	2(FO)	1(CR)	2(SL)	ピンチ×・一発病
	カンバーランド	42	左投	白	—	144	スリークォーター	145	80	—	2(SB)	—	—	2(SL)	—
	山崎 慎太郎	17	右投	黄	12.4	143	オーバースロー	155	75	2(SL)	1(CR)	—	—	1(SH)	対左打者×・スロースターター・中継ぎエース
	ウルソ	45	左投	赤	—	147	スリークォーター	135	45	—	3(SB)	1(CU)	—	—	中継ぎエース・速球中心
	紀藤 真琴	11	右投	黄	3.96	144	オーバースロー	155	102	2(SL)	1(CR)	2(FO)	—	—	ピンチ×・ムラッ気・調子次第
	山内 泰幸	16	右投	黄	5.89	139	オーバースロー	130	68	3(SL)	—	2(FO)	—	—	寸前×・リリース○
	小林 幹英	29	右投	黄	5.86	145	オーバースロー	130	60	1(SL)	1(CR)	3(FO)	—	—	ピンチ×・打たれ弱い・リリーフエース
2軍	河内 貴哉	24	左投	黄	—	144	オーバースロー	128	65	—	—	—	—	2(SL)	伸び○・人気
	遠藤 竜志	21	右投	黄	4.60	147	オーバースロー	100	45	—	1(CR)	3(FO)	—	—	対左打者×・速球中心
	玉木 重雄	30	右投	黄	4.08	145	オーバースロー	120	47	3(SL)	—	2(FO)	—	—	—
	菊地原 毅	13	左投	黄	7.75	143	スリークォーター	100	45	—	—	—	2(CR)	1(SL)	ピンチ×
	苫米地 鉄人	54	右投	黄	—	145	オーバースロー	165	72	2(SL)	—	1(FO)	—	—	—
	河野 昌人	12	右投	黄	5.07	141	オーバースロー	100	82	2(SL)	—	1(FO)	—	—	ピンチ×・対左打者×
	小林 敦司	62	右投	黄	2.20	139	スリークォーター	124	34	—	1(CR)	—	2(SK)	—	切れ×・敗戦処理
	小山田 保裕	39	右投	黄	3.72	145	スリークォーター	100	39	2(SL)	—	—	1(SK)	—	切れ×

野手

クラス	登録名	背番号	利き腕	肌の色	ポジション	サブポジション	打率	本塁打	打点	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	弾道タイプ	ペナ最大	タイプ	構え	特殊能力
1軍	佐々岡 真司	18	右投右打	黄	投手		.048	0	2	1	33	12	6	10	7	A	300	ベテラン	スタンダード	バント×
	横山 竜士	23	右投右打	黄	投手		.097	0	1	1	25	13	6	8	8	A	320	普通	スタンダード	ケガしやすい
	黒田 博樹	15	右投右打	黄	投手		.083	0	1	1	25	13	6	8	7	A	300	普通	スタンダード	—
	澤崎 俊和	14	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	7	A	190	普通	スタンダード	—
	ミンチー	43	右投右打	白	投手		.074	0	0	1	37	11	5	7	3	A	300	ベテラン外国人	クラウチング	—
	高橋 建	22	左投左打	黄	投手		.111	0	1	1	25	12	6	8	8	A	310	ベテラン	スタンダード	—
	カンバーランド	42	左投左打	白	投手		—	—	—	1	0	12	6	7	5	A	200	新外国人	クラウチング	—
	山崎 慎太郎	17	右投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	10	6	6	7	A	180	普通	スタンダード	—
	ウルソ	45	左投左打	赤	投手		—	—	—	1	0	13	5	7	5	A	200	新外国人	クラウチング	—
	紀藤 真琴	11	右投右打	黄	投手		.037	0	0	1	25	12	7	8	8	A	230	ベテラン	スタンダード	—
	山内 泰幸	16	右投右打	黄	投手		.077	0	3	1	50	10	6	10	8	A	250	普通	スタンダード	—
	小林 幹英	29	右投右打	黄	投手		.071	0	0	1	25	12	6	8	7	A	260	普通	スタンダード	—
	西山 秀二	32	右投右打	黄	捕手		.238	4	25	3	78	7	7	8	9	B	230	ベテラン	スタンダード	対左投手○・途中交代
	瀬戸 輝信	28	右投右打	黄	捕手		.276	0	11	4	60	10	7	7	7	A	230	ベテラン	スタンダード	対左投手×
	木村 一喜	27	右投右打	黄	捕手		—	—	—	2	60	9	10	5	4	B	500	新人	スタンダード	強振多用
	浅井 樹	6	左投左打	黄	外野手	(一)	.235	2	14	2	84	7	8	6	7	C	250	普通	スタンダード	チャンス×・代打の切り札・強振多用・途中交代
	町田 康嗣郎	5	右投右打	黄	外野手	(一二)	.243	8	28	3	95	8	5	7	8	D	260	ベテラン	スタンダード	粘り男・代打の切り札・途中交代
	嶋 重宣	00	左投左打	黄	一塁手	(外)	.280	3	20	4	95	8	7	7	8	B	350	普通	スタンダード	チャンス○・代打男
	木村 拓也	0	右投両打	黄	外野手	(二遊)	.249	3	13	3	78	10	11	8	5	B	280	普通	スタンダード	バント○・サブポジ○・代走要員・チームプレイ○
	兵動 秀治	4	右投右打	黄	二塁手	(三)	.143	0	1	2	66	8	11	8	8	A	250	新人	スタンダード	守備要員・ミート打ち多用
	ボール	33	右投右打	赤	三塁手	(一)	—	—	—	3	65	9	5	6	5	B	330	新外国人	クラウチング	ミート打ち多用・積極打法
	新井 貴浩	25	右投右打	黄	三塁手	(一)	.221	7	14	2	97	8	6	6	5	D	330	若手	スタンダード	広角打法・三振男・強振多用・慎重打法
	野村 謙二郎	7	右投左打	黄	遊撃手	(三一)	.291	6	42	4	86	10	9	9	6	B	250	ベテラン	スタンダード	初球○・安定感・ケガしやすい・途中交代
	東出 輝裕	2	右投左打	黄	遊撃手	(二三)	.227	0	7	2	56	10	12	10	7	A	500	若手	スタンダード	内野安打○・バント×・チームプレイ○
	ディアス	49	右投右打	赤	遊撃手	(三二)	.263	8	53	3	93	9	7	9	4	C	360	外国人	クラウチング	強振多用・積極打法
	緒方 孝市	9	右投右打	黄	外野手		.305	36	69	5	158	11	13	14	9	D	310	ベテラン	スタンダード	パワーヒッター・粘り男・安定感・走塁○・人気
	前田 智徳	1	右投左打	黄	外野手		.301	12	65	5	97	12	6	12	7	C	370	普通	スタンダード	チャンス○・固め打ち・走塁×・ケガしやすい・人気・積極打法・途中交代
	金本 知憲	10	右投左打	黄	外野手		.293	34	94	4	154	10	11	9	5	D	310	ベテラン	スタンダード	パワーヒッター・走塁○・強振多用・慎重打法
	福地 寿樹	44	右投両打	黄	外野手	(二)	.240	0	1	3	90	9	11	5	6	A	170	普通	スタンダード	代走要員・慎重打法
	森笠 繁	41	右投両打	黄	外野手		.219	0	0	2	40	6	9	6	5	A	200	新人	スタンダード	三振男
2軍	河内 貴哉	24	左投左打	黄	投手		—	—	—	1	0	12	5	5	5	A	250	新人	スタンダード	ケガしやすい
	遠藤 竜志	21	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	13	6	7	7	A	230	新人	スタンダード	—
	玉木 重雄	30	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	10	8	A	270	普通	スタンダード	—
	菊地原 毅	13	左投左打	黄	投手		.167	0	0	1	25	12	6	7	7	A	220	若手	スタンダード	—
	苫米地 鉄人	54	右投右打	黄	投手		—	—	—	1	0	11	3	5	5	A	250	新人	スタンダード	—
	河野 昌人	12	右投右打	黄	投手		.231	0	0	1	50	11	6	5	5	A	200	新人	スタンダード	—
	小林 敦司	62	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	9	6	6	7	A	200	普通	スタンダード	—
	小山田 保裕	39	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	4	5	5	A	200	若手	スタンダード	—
	田村 恵	60	右投右打	黄	捕手		—	—	—	1	50	6	8	5	5	A	300	普通	スタンダード	—
	玉木 朋孝	52	右投右打	黄	遊撃手	(二)	.294	0	0	2	40	7	8	7	7	A	200	若手	スタンダード	—
	朝山 東洋	38	右投右打	黄	外野手		—	—	—	2	12	9	10	9	8	A	200	新人	スタンダード	守備要員・途中交代

1999 セントラルリーグ
6位（55勝80敗0分）

■DATA■
◆チーム打率 .259 ◆チーム防御率 4.04
◆チーム本塁打 97
◆チーム得点 490 ◆チーム失点 585

阪神タイガース

頭数がそろった先発陣で試合を作る

スローカーブの6が目立つ星野伸之が加入して、一気に先発投手が充実したタイガース。藪はもちろん、川尻や中込も能力が高いので、ローテーションに困ることはなくなった。中継ぎの伊藤、対左の遠山など、リリーフ陣もそろっているので、先発のスタミナが足りなくなってきたら継投策でしのごう。二軍では湯舟の能力が低いことが残念だが、葛西はリリーフとして十分に活躍できる可能性を持っている。

打撃面は4番に据えたい大豊をのぞき、ややパワー不足。ただ、入団以来3年連続3割の記録がかかる坪井を筆頭に、和田や矢野など、ミートカーソルが大きい選手は多いので、コツコツとヒットをつなげて得点していこう。クリーンアップに使う選手としては、大豊、新庄に広澤も加えたい。また、新外国人のタラスコの評価もそれなりに高く、戦力になるぞ。得点力をアップさせれば、チームもいい成績を残せるだろう。

投手

クラス	名前	背番号	利き腕	肌の色	防御率	最高球速	フォーム	コントロール	スタミナ	左	左下	下	右下	右	特殊能力
1軍	薮 恵壹	18	右投	黄	3.95	145	オーバースロー	130	132	3(HS)	1(CR)	2(FO)	—	—	打たれ弱い・ランナー×・負け運・打球反応○・先発型・調子次第
	星野 伸之	34	左投	黄	3.85	132	オーバースロー	155	130	—	—	2(FO)	6(SC)	—	スロースターター・リリース○・クイック○・人気・完投型・先発型
	川尻 哲郎	19	右投	黄	4.52	140	サイドスロー	178	101	2(SL)	1(SC)	1(CU)	2(SK)	—	ランナー×・牽制○・先発型・変化球中心・調子次第
	中込 伸	1	右投	黄	3.27	141	スリークォーター	182	102	3(SL)	2(CR)	2(FO)	—	—	負け運・牽制○・先発型・スタミナ
	ミラー	53	右投	白	5.98	151	オーバースロー	128	91	2(SL)	1(CR)	—	—	1(SH)	ピンチ×・対左打者×・スロースターター・先発型・スタミナ
	山崎 一玄	16	右投	黄	2.40	144	オーバースロー	146	53	4(SL)	—	2(CU)	—	—	対左打者×・ビハインドでも
	竹内 昌也	26	右投	黄	3.51	142	スリークォーター	157	42	3(SL)	—	2(FO)	—	—	ビハインドでも
	福原 忍	28	右投	黄	4.09	152	オーバースロー	148	45	3(SL)	1(CR)	—	—	—	ピンチ○・対左打者×・勝ち運・回復○・速球中心
	伊藤 敦規	47	右投	黄	3.21	138	サイドスロー	190	37	2(SL)	3(CR)	—	2(SK)	—	伸び○・回復○・中継ぎエース
	遠山 奬志	52	左投	黄	2.09	137	サイドスロー	187	32	3(SH)	—	—	3(CR)	2(SL)	対左打者○・伸び○・切れ○・回復○・人気・接戦リード
	田村 勤	36	左投	黄	4.64	138	サイドスロー	127	28	—	—	—	2(CR)	2(SL)	対左打者○・ランナー×・回復×・ポーカーフェイス・接戦リード
	与田 剛士	38	右投	黄	9.00	145	オーバースロー	120	35	2(SL)	—	1(SF)	—	—	伸び×・回復×
2軍	ハンセル	49	右投	白	—	148	スリークォーター	110	50	1(SL)	1(CR)	1(CU)	—	—	—
	ラミレズ	62	左投	白	—	143	スリークォーター	125	70	—	1(SB)	1(CU)	2(CR)	—	—
	湯舟 敏郎	15	左投	黄	5.72	140	スリークォーター	125	85	—	1(SB)	2(FO)	—	2(SL)	対左打者×・四球男
	杉山 賢人	17	左投	黄	5.08	144	スリークォーター	133	61	—	—	—	2(CR)	2(SL)	—
	舩木 聖士	35	右投	黄	3.86	146	スリークォーター	107	62	2(SL)	2(CR)	—	—	—	四球男
	葛西 稔	13	右投	黄	6.20	138	アンダースロー	159	36	—	1(CR)	—	2(SK)	—	—
	吉野 誠	21	左投	黄	—	142	スリークォーター	130	52	—	—	—	1(CR)	2(SL)	—

野手

クラス	登録名	背番号	利き腕	肌の色	ポジション	サブポジション	打率	本塁打	打点	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	弾道タイプ	ペナ最大	タイプ	構え	特殊能力
1軍	薮 恵壹	18	右投右打	黄	投手		.152	0	3	1	32	12	7	9	7	A	410	普通	スタンダード	—
	星野 伸之	34	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	8	6	10	10	A	260	ベテラン	スタンダード	—
	川尻 哲郎	19	右投右打	黄	投手		.179	0	0	1	25	11	7	8	8	A	320	普通	スタンダード	—
	中込 伸	1	右投右打	黄	投手		.040	0	1	1	25	11	6	7	7	A	190	ベテラン	スタンダード	—
	ミラー	53	右投右打	白	投手		.143	1	1	1	50	12	7	7	8	B	230	外国人	クラウチング	—
	山崎 一玄	16	右投右打	黄	投手		.077	0	0	1	25	12	7	8	7	A	290	普通	スタンダード	—
	竹内 昌也	26	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	11	6	8	6	A	250	普通	スタンダード	—
	福原 忍	28	右投右打	黄	投手		.333	0	0	2	25	13	7	8	7	A	440	若手	スタンダード	—
	伊藤 敦規	47	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	10	6	8	8	A	180	ベテラン	スタンダード	ケガしにくい
	遠山 奬志	52	左投左打	黄	投手		.333	0	0	2	25	10	6	8	8	A	170	ベテラン	スタンダード	—
	田村 勤	36	左投左打	黄	投手		.000	0	0	1	0	10	6	8	7	A	140	ベテラン	スタンダード	—
	与田 剛士	38	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	6	8	8	A	110	ベテラン	スタンダード	ケガしやすい
	矢野 輝弘	39	右投右打	黄	捕手		.304	3	27	5	76	10	9	9	8	B	380	普通	スタンダード	対左投手○・内野安打○
	北川 博敏	9	右投右打	黄	捕手		.152	0	1	2	78	10	6	6	8	C	190	普通	スタンダード	チャンス×
	和田 豊	6	右投右打	黄	二塁手	（三）	.302	3	23	5	65	6	6	9	10	B	240	ベテラン	スタンダード	※1
	今岡 誠	7	右投右打	黄	遊撃手	（二）	.252	6	39	3	83	11	9	9	5	C	760	若手	スタンダード	チャンス×・盗塁×・タイムリーエラー
	大豊 泰昭	55	左投左打	黄	一塁手		.341	18	39	4	139	6	5	4	5	D	180	ベテラン	スタンダード	※2
	田中 秀太	60	右投左打	黄	二塁手	（遊）	.241	0	17	3	59	9	12	10	7	B	500	若手	スタンダード	※3
	星野 修	12	右投左打	黄	三塁手	（二遊）	.276	2	19	4	82	8	8	8	6	B	250	普通	スタンダード	守備要員
	バトル	99	右投右打	黒	三塁手		—	—	—	2	110	9	5	5	6	C	390	新外国人	クラウチング	—
	的場 寛一	2	右投右打	黄	遊撃手		—	—	—	2	60	9	9	9	5	B	300	新人	スタンダード	—
	塩谷 和彦	40	右投右打	黄	三塁手	（外二）	.282	3	7	4	86	7	8	7	8	C	220	普通	スタンダード	—
	八木 裕	3	右投右打	黄	一塁手	（外）	.182	1	8	2	89	6	6	6	6	B	140	ベテラン	スタンダード	代打の切り札・途中交代
	濱中 治	25	右投右打	黄	外野手	（三）	.200	0	4	2	75	7	8	6	6	B	300	若手	スタンダード	—
	広澤 克実	31	右投右打	黄	外野手	（一三）	.143	1	1	2	120	5	8	5	5	D	120	ベテラン	スタンダード	広角打法・三振男・強振多用・途中交代
	坪井 智哉	32	左投左打	黄	外野手		.304	5	43	5	90	9	11	8	6	B	820	若手	振り子	※4
	檜山 進次郎	24	右投左打	黄	外野手		.256	8	37	3	98	8	7	7	8	D	320	普通	スタンダード	チャンス○・対左投手×・初球○・代打男・途中交代
	新庄 剛志	5	右投右打	黄	外野手		.255	14	58	3	120	14	12	14	8	D	410	普通	スタンダード	バント×・走塁○・人気
	高波 文一	4	右投両打	黄	外野手		.100	0	1	1	30	8	12	10	7	A	170	普通	スタンダード	チャンス×・対左投手×・ヘッドスライディング・守備要員・代走要員
	タラスコ	42	右投左打	赤	外野手		—	—	—	3	100	10	9	9	6	C	390	新外国人	クラウチング	—
2軍	ハンセル	49	右投右打	白	投手		—	—	—	1	15	13	7	8	7	A	250	新外国人	クラウチング	—
	ラミレズ	62	左投左打	白	投手		—	—	—	1	15	12	7	8	7	A	250	新外国人	クラウチング	—
	湯舟 敏郎	15	左投左打	黄	投手		.182	0	0	1	50	11	7	8	8	A	180	ベテラン	スタンダード	—
	杉山 賢人	17	左投左打	黄	投手		.100	0	0	1	25	12	6	7	7	A	250	普通	スタンダード	—
	舩木 聖士	35	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	12	7	8	8	A	250	普通	スタンダード	—
	葛西 稔	13	右投右打	黄	投手		.000	0	0	1	0	10	7	7	7	A	200	普通	スタンダード	—
	吉野 誠	21	左投左打	黄	投手		—	—	—	1	10	11	8	8	8	A	400	新人	スタンダード	—
	カツノリ	50	右投右打	黄	捕手		—	—	—	1	75	7	6	6	6	C	250	普通	スタンダード	—
	平尾 博司	00	右投右打	黄	二塁手		.200	1	4	1	60	7	9	8	7	B	250	普通	スタンダード	守備要員・代走要員
	佐々木 誠	8	左投左打	黄	外野手		.273	1	6	3	90	7	7	7	8	C	150	ベテラン	スタンダード	—
	橋上 秀樹	48	右投右打	黄	外野手		.214	1	3	2	52	6	6	6	6	B	150	ベテラン	スタンダード	代打の切り札
	吉田 浩	0	左投左打	黄	外野手		.241	0	3	3	57	7	6	7	7	B	250	普通	スタンダード	—

※1チャンス×・流し打ち・バント○・ミート打ち多用・慎重打法・途中交代・チームプレイ○　※2パワーヒッター・逆境○・初球○・三振男・代打男・4番○・体当り・代打の切り札　※3対左投手×・内野安打○・盗塁○・ヘッドスライディング・守備要員・代走要員　※4チャンス○・対左投手×・内野安打○・固め打ち・初球○・粘り男・バント×・盗塁×・送球○・人気

パワプロクンポケット2

コナミ
2000年3月30日発売
価格4500円（税別）

©2000 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHT RESERVED.（社）日本野球機構公認　IMB BIS プロ野球公式記録使用

カギはやっぱり「転生」だ!!

データをもとに究極選手を育成せよ！

選手をじっくり育てたい……と思う人は、『パワポケ2』がオススメ。転生をくり返せば、必ずAクラスの選手が作れるのだ。今回ついに公開となったデータを参考に、能力値、特殊能力を両立させた究極選手を目指せ！

1 初期能力 ～転生回数が命～

ポジション別に設定された能力値に、一定の補正がついたものが初期の能力値。このほか、投手ならサイド・アンダー時に球速−5、野手なら左打ち時にパワー−5、両打ち時にパワー−10される。また、特殊能力の"センス○"と"ケガ○"がついた場合には初期能力にマイナス補正が付加、"センス×"、"ケガ×"や各種の病気がついていた場合には、そのぶんプラス補正が付加されるしくみになっているのだ。

転生回数で加算されるボーナスポイント

←転生を重ねれば、初期能力がアップしていく。最強選手の道はすぐそこだ！

表を見ても、転生回数を重ねることがいかに重要かがわかる。このほか、野手は転生3回以上でサブポジションがつくこともある。

転生回数	ボーナスポイント
2～4回	1
5～9回	2
10～19回	3
20～29回	4
30～39回	5
40～49回	6
50～59回	7
60～79回	8
80～99回	9
100回以上	10

ボーナス加算値（小数点以下は四捨五入）

ミート	ボーナスポイント×0.5
パワー	ボーナスポイント×5
走力・守備力・肩力	ボーナスポイント×1
最高球速	ボーナスポイント×2
コントロール	ボーナスポイント×4
スタミナ	ボーナスポイント×6

2 病気 ～できる限り治す方針で～

各種の病気は、当然なりたくないもの。しかし、イベントや練習などで勝手についてくることも多い。こんなときは、アイテムや病院ですぐに治そう。しかし、肩・肘爆弾やマニアは、これらの方法では治せない。

身体の病気	しゃく	確率1／2で練習に失敗、やる気−1/体力−10/仲間評価−2/世間評価−1/プレッシャー+10　"通院治療"、"特効薬"で回復
	花粉症	4～5月の偶数週開始時に、確率1／16で発病　4～5月の週開始時に確率1／2でやる気−1/体力−5/タフ−5　"通院治療"、"特効薬"で回復
	イボ痔	筋力／技術／変化球ポイントUP時、加算値−1"通院治療"、"特効薬"で回復
	腰痛	練習時、故障率が3%UP　"通院治療"、"特効薬"で回復
	虫歯（野手のみ）	筋力ポイントが入らなくなる　"通院治療"、"特効薬"で回復
	爪割れ（投手のみ）	筋力／技術／変化球ポイントUP時、加算値1／2　"通院治療"、"特効薬"で回復
	肩・肘爆弾（投手のみ）	投げ込み／シャドウピッチング／変化球練習後、爆弾がついていないときは通常の故障率×1.5、ついているときは×1で発生または爆弾レベルがアップし、やる気−1/体力−10/仲間評価−2/世間評価−1/プレッシャー+10　5レベルで爆発し、ゲームオーバー
心の病気	サボりぐせ	確率1／2で練習に失敗、やる気−1/体力−10/仲間評価−2/世間評価−1/プレッシャー+10　"通院治療"、"パワビタゴールドA"で回復
	弱気	確率1／2で練習に失敗、やる気−1/体力−10/仲間評価−2/世間評価−1/プレッシャー+10　"通院治療"、"パワビタゴールドA"で回復
	不眠症	週開始時に確率1／4で体力−10/タフ−5　休みコマンド使用時、3／4で回復不可となり、体力−1～−10（体力が0のときはやる気−1）/プレッシャー+5　"通院治療"、"パワビタゴールドA"で回復
	恋の病	確率1／4で電話コマンドしか使えなくなる　"通院治療"で回復
	マニア	毎月4週目にマニアショップにしか行けなくなる　仲間評価／彼女好感度（かすみ以外）UP時−1　かすみの好感度のみ、UP時+1

各種の数値変化について

ここでは、各種の数値と効果を紹介する。このほかでは、仲間評価（0～100、チームメイトの能力に影響）、彼女好感度（0～100、P.42で紹介）などもある。

←世間評価、仲間評価、プレッシャー、神様ポイントは、データ画面で確認できる。

やる気（0～4）

やる気は、試合での調子や練習だけでなく、イベントで手に入る経験ポイントにも関係している。しかもこのときには、タフや仲間評価などの数値にも影響するのだ。下がってしまったら、うろつきやアイテムで回復し、できる限り最大値を保つように心がけたい。

★やる気の影響

0➡絶不調（−2補正）／**1**➡不調（−1補正）／
2➡ふつう（補正なし）／**3**➡好調（+1補正）／
4➡絶好調（+2補正）

練習時の筋力/技術/す速さ/変化球ポイント・練習時以外のタフ/筋力/技術/す速さ/変化球ポイント/仲間評価/プレッシャー/マニアポイントに補正値が加減算される

世間評価（0～100）

世間評価は、ゲームのクリアーに直接関わる数値。できる限り高い数値にしておこう。

★世間評価によるクリアー条件

1年目➡21以上／**2**年目➡51以上／
3年目➡81以上（61～80で凡田君ミニゲーム）
●ランクC契約➡80以上　●ランクB契約➡90以上（背番号選択可能）　●ランクA契約➡96以上

★ランクA契約時のボーナスポイント

96 ➡筋／技／速／変ポイント　+10
97 ➡筋／技／速／変ポイント　+20
98 ➡筋／技／速／変ポイント　+30
99 ➡筋／技／速／変ポイント　+40
100➡筋／技／速／変ポイント　+50

プレッシャー（0～100）

71以上になるとプレッシャー状態になり、練習しかできなくなる。このときの練習は故障率が10%アップするので、無視しすぎると痛い目にあうぞ。また、練習後のプレッシャー・マニアポイントの減少値が2倍、ストレッチ以外での経験ポイントが25%アップする。

マニアポイント（0～255）

一部のイベントやアイテムの所有などでアップする隠しパラメーター。この数値が100を越えるとマニアとなり、80以下になると自動的に治る。マニアになったときの効果については、上の心の病気を参照してほしい。

3 練習 ～回数ボーナスに注目～

注目したいのは、練習回数によって入るボーナス。25回目には特殊能力がつくものも多いので、これを意識してひとつの練習を集中的にこなすといいぞ。アイテムを活用していけば、3種の練習を25回ずつこなすことも可能だ。なお、下の表はやる気が普通のときの数値。筋力・技術・変化球・す速さの各ポイントは、当然やる気次第で増減値が変わってくることに注意しよう。補正値については、前ページを参照のこと。

	練習	体力	筋力	技術	変化球	タフ	仲間評価	世間評価	プレッシャー	マニア
投手	ランニング	−15	+1	−1	-	+6	-	+1	−5	−5
	筋トレ	−20	+12	−2	−2	+2	-	+1	−10	−10
	投げ込み	−15	+4	+6	−2	-	+1	+1	−8	−7
	シャドウピッチング	−15	-	+7	+1	-	-	+1	−6	−6
	変化球	−20	−2	-	+12	-	+1	+1	−9	−9
	ストレッチ	+10	-	+1	-	+2	-	-	−1	−3

	練習	5回目	10回目	15回目	20回目	25回目
回復ボーナス(投手)	ランニング	タフ+5	タフ+10	タフ+15	タフ+20	"ケガ○"
	筋トレ	筋力+10	筋力+15	筋力+20	筋力+25	筋力+30
	投げ込み	筋力+10	筋力+15	筋力+20	筋力+25	"ピンチ○"
	シャドウ	技術+10	技術+15	技術+20	技術+25	"しりあがり"
	変化球	変化+10	変化+15	変化+20	変化+25	"リリース○"
	ストレッチ	タフ+3	タフ+6	タフ+9	タフ+12	タフ+15

⬅神様ポイントは、心の病気がないときに25%の確率で入る。しっかり溜めて、転生にそなえよう。

➡一部の練習を25回こなすと、特殊能力が手に入る。これも狙っていきたい。

	練習	体力	筋力	技術	す速さ	タフ	仲間評価	世間評価	プレッシャー	マニア
野手	ランニング	-15	+1	-1	-	+6	-	+1	-5	-5
	筋トレ	-20	+12	-2	-2	+2	-	+1	-10	-10
	ダッシュ	-20	-	-	+12	-	+1	+1	-8	-7
	すぶり	-10	+3	+3	-	-	-	+1	-6	-6
	トスバッティング	-15	+2	+6	-	-	+1	+1	-8	-7
	ノック	-20	-	+6	+3	+1	+1	+1	-10	-10
	ストレッチ	+10	+1	-	+2	-	-	-1	-3	-3

	練習	5回目	10回目	15回目	20回目	25回目
回復ボーナス(野手)	ランニング	タフ+5	タフ+10	タフ+15	タフ+20	"ケガ○"
	筋トレ	筋力+10	筋力+15	筋力+20	筋力+25	筋力+30
	ダッシュ	す速さ+10	す速さ+15	す速さ+20	す速さ+25	"内野安打"
	すぶり	技術+10	技術+15	技術+20	技術+25	"流し打ち"
	トス	技術+10	技術+15	技術+20	技術+25	"初球○"
	ノック	す速さ+10	す速さ+15	す速さ+20	す速さ+25	"守備職人"
	ストレッチ	タフ+3	タフ+6	タフ+9	タフ+12	タフ+15

4 アイテム ～転生時も継承！～

転生時に継承されるもののひとつとなるアイテムだけに、その重要度は高い。転生をくり返すあいだにこれらを貯めておけば、能力アップの効率も各段に上がるはずだ。ここには、各アイテムの効果をまとめてある。特殊能力が付加される重要アイテムもあるので、しっかりチェックしておこう。

⬅彼女からのプレゼントやランダムイベントでゲットできるものが多い。使用アイテムは手に入りやすいぞ。

➡転生を繰り返しながら、重要な通常・装備アイテムを少しずつそろえていこう。

通常アイテム

いいものも悪いものもある通常アイテム。ラブスコープとロックオンは、本社でベルグマンに会えばもらえるぞ。

⬅もちろんいいものだけを集めたいところなのだが……。

★**ラブスコープ**
彼女評価を見ることができる

★**ロックオン(レベル1～3)**
試合で打球を打ちやすくなる

★**車(中古の軽／セダン／スポーツカー)**
デートでドライブに行くことができ、彼女好感度UP時セダンなら＋1、スポーツカーなら＋2

★**おまもり**
事故を回避できる
故障率が×87.5%

★**ラブダイナミックス**
彼女評価UP時、加算値＋1

★**呪いの人形**
故障率1%UP

★**時空戦士ガンダーロボ**
マニアポイントUP時、加算値＋1

★**ゴメラ人形**
マニアポイントUP時、加算値＋2

★**さおりちゃんフィギア**
マニアポイント毎週＋1

★**秘密の写真**
必ず章をクリアーできる

★**銀の勲章**
世間評価の初期値が20に

★**金の勲章**
"威圧感" がつく

装備アイテム

重要度の高い装備アイテムは、彼女からのプレゼントで手に入る。野球超人伝は、なんとのりかポイントなのだ。

⬅彼女の好感度がキーポイントになる。別れたあとには、マイナスアイテムが……。

★**野球超人伝**
"センス○"、"(野)広角打法"、"(投)ノビ○" がつく

★**しあわせのボール**(投手のみ)
変化球ポイントUP時、加算値＋1

★**速いスパイク**(野手のみ)
す速さポイントUP時、加算値＋1

★**よくとぶバット**
筋力ポイントUP時、加算値＋1
"バント○" がつく

★**赤のリストバンド**
"(野)チャンス○"、"(野)左○"、"(投)キレ○" がつく

★**ナイスなグラブ**
技術ポイントUP時、加算値＋1

★**野球凡人伝**
"センス×"、"(野)三振男"、"(投)ノビ×" がつく

★**呪いのボール(投手のみ)**
変化球ポイントUP時、加算値が－1
"(投)左×" がつく

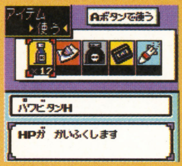
★**くさいスパイク(野手のみ)**
す速さポイントUP時、加算値－1
"(野)盗塁×" がつく

★**ゆがんだバット**
筋力ポイントUP時、加算値－1
"バント×" がつく

★**白のリストバンド**
"(野)左×"、"(野)チャンス×"、"(投)キレ×" がつく

★**病めるグラブ**
技術ポイントUP時、加算値－1
"ケガ×" がつく

使用アイテム



最大15個まで持てる使用アイテム。勝負をかけるときに使おう。

★**パワビタンH**
体力が50回復

★**特効薬**
身体の病気(虫歯、しゃく、花粉症、爪割れ、イボ痔、腰痛)回復

★**パワビタゴールドA**
やる気、体力、心の病気(サボりぐせ、弱気、不眠症)全回復

★**?ビデオ**
ヤル気が全回復、体力－10

★**はかせの笛**
ダイジョーブ博士を呼び出すことができる

重要うろつきイベント

ほとんどの場合、回数でイベントが決まるうろつき。特殊能力やアイテムの取得に加え、やる気や病気の回復にも活用したい。

寮

1、2年目はゲームを通じて行った回数でイベントが決定される。凡田君の部屋をのぞき、2年目の1回目は例によってミニゲームが発生するぞ。ミニゲームに失敗したあとは人がいなくなってしまうので、行かないようにしたほうがいい。

←チームメイト5人の部屋へ。2年目は仲間に残っているか否かでイベントが変わるぞ。

凡田の部屋

1年目は1、3、4回目と2回目&5回目以降の4種類。ドミオがきた時点でイベント内容が変化し、こちらは1、2、3、5回目、4回目&6回目以降、計5種類のイベントがある。

←1回目はビデオの内容によって数値の変化が変わる。

重要イベント

★ドミオがくる前　1回目

すごい内容のビデオ（75%）➡やる気 +2／体力 +20／仲間評価 +5／“弱気”回復
テレビアニメのビデオ（25%）➡やる気 −1／体力 −10／仲間評価 +5／マニアポイント +20

★ドミオがきたあと　1回目

体力 +15／仲間評価 +3／プレッシャー −10
マニアポイント 60以下 ➡マニアポイント −10
マニアポイント 61以上 ➡マニアポイント +15

古沢の部屋

1〜6回目、7回目以降、ミニゲーム、ミニゲーム失敗後の9種類。ただし3回目は、12〜1月に7回目のものが起きる。また、4回目以降のイベントは起こらないことも多い。

←これは1回目。途中からは、能力アップのイベントに。

重要イベント

★3回目

仲間評価 +2
いそだ寮長に見つかる（35%）または凡田君が騒ぎ出す（仲間評価30以下）
➡やる気 −1／タフ −5／体力 −15／“盗塁X”（25%）“クイックX”（25%）
うまく部屋まで帰り着く
➡やる気 +2／タフ +5／体力 +15／“盗塁○”（25%）“クイック○”（25%）

★5回目

体力 +10／プレッシャー +5／仲間評価 +2
凡田君大勝ち（30%）➡やる気 −1／“負け運”（50%）
主人公大勝ち（70%）➡やる気 +1／“ポーカーフェイス”（50%）“固め打ち”（50%）

畑山の部屋

基本のふたつと、1〜7回目、8回目以降の計10種類。ジョーの死に深く関わるアロワナのイベントが、3回目に登場するぞ。ジョーを殺したくないなら、エサをやること。

←重要なイベントを起こすまでには、やや時間がかかる。

重要イベント

★5回目

特訓にチャレンジしない➡体力 +25／仲間評価 +2
ちょっとやってみる➡す速さ +2／コントロール +1／仲間評価 +1／大成功率6%、大失敗率12%
しばらくやってみる➡す速さ +4／コントロール +2／仲間評価 +2／大成功率12.5%, 大失敗率25%
とことんやる➡す速さ +7／コントロール +5／仲間評価 +3／大成功率25%、大失敗率50%
大成功➡“打球反応○”、“代打○”
大失敗➡世間評価 −2／技術 −10／入院2週間

★7回目

仲間評価 +2／タフ +2／体力 +15
話を聞いた場合➡タフ +5 または“ピンチ○”、“代打○”（40%）

水木の部屋

イベントの種類は、古沢の部屋と同じ。7回目以降は、仲間評価40未満で「サボりぐせ」が回復、40以上で「弱気」が回復する。技術ポイントもアップするので、活用しよう。

←“安定感”をゲットしたいなら、せっせと通う価値あり。

重要イベント

★4回目

がんばってください➡体力 +20／仲間評価 +3／神様ポイント +1
あとで貸してください➡やる気 −1（仲間評価40以下）
それ以外の場合、体力 −10／“安定感”（65%）
“安定感”を獲得できなかった場合“ムラッ気”、“スロースターター”（25%）

★5回目目（「左○」を持っていない）

仲間評価65未満➡やる気 +1／体力 +10／“弱気”回復
25%の確率で➡やる気 − 1／体力 −10／技術 +6／“弱気”
それ以外➡体力 −10／技術 +10／“左○”／“弱気”回復

倉刈の部屋

ここでも、古沢、水木の部屋と同じく8種類のイベントが起こる。全体的に経験ポイントがもらえるイベントが多いことが特徴だ。4回目には、“弱気”回復のイベントもある。

←鶴亀算は必ず正解しよう。答えは……わかるよね。

重要イベント

★2回目

鶴亀算に正解➡やる気 +1／体力 +15／“おまもり”（25%）またはやる気 +1／体力 +25（75%）
鶴亀算に不正解➡やる気 −1／体力 −15／“弱気”、“チャンスX”

★5回目

食べる➡体力 +15／タフ +15／仲間評価 −10／神様ポイント −10／“逆境”、“ムードX”、“打たれ強い”
断る➡体力 +15／仲間評価 +2／神様ポイント +1

食堂

食堂は、体力の回復に役立つ場所だ。1回目には体力 +20に加えてタフも +3されるので、ゲーム序盤で重宝する。ただし、オフ（12月～1月）の間は行かないこと。なお、あいの電話番号を入手するのもここがおも。これについての詳しいことは、42ページを参照してほしい。

⬆体力が回復するイベントが多い。あいが彼女なら、さらにいいことがある場合も。

重要イベント

★3回目

条件：あいの電話番号を知らない／あいが誰かと歩いているところを目撃するイベントを見ている

自分もおしえてもらう ➡ やる気 +1／体力 −20／仲間評価 +2／あい好感度 +3

とりあげる ➡ やる気 +1／体力 −20／仲間評価 −10／神様ポイント −2
あい好感度 +1／ "ブロック○"（25%）"牽制○"（25%）

★7回目

条件：野々村監督とあいが親子であることがわかるイベントを見ている／世間評価16以上

やる気 +1／体力 −10／神様ポイント +1／世間評価 +1／プレッシャー +8／マニア −5
あい好感度 +5／ "逆境"（25%）"打球反応○"（25%）

神社

注目は、ゆうじ君との練習イベント関係。2年目の3回目に行ったときは（ユミコと別れていないことが条件）、投手でカーブのレベルが3以上あれば、特殊変化球のスローカーブを習得できるぞ。また、野手の場合は2年目の5回目に行ったときに、ミート4以上で "粘り男" がつく。

⬆通常は、おいのりのイベントが発生。選択肢ごとに各数値が少し上昇する。

重要イベント

★1年目・5回目

タフ −10／ "チャンス×"、"スロースターター"、"走塁×" ／ "恋の病" 回復

★3年目・3回目

条件：上のイベントを見ていること

体力 +20／ "チャンス×"、"スロースターター"、"走塁X" なくなる／ "しり上がり"、"（野）安定感"

実家

実家は、大鉄とのイベントが多数起こる場所でもある。これらと小料理屋のジョー関連イベントがからみ、その後の展開に影響してくることを頭に置いておこう。強い選手を作るために絶対必要なものではないが、ストーリー自体に深く関わるイベントなので、見ておいて損はないぞ。

⬆最初の1回は、どちらの選択肢を選んでもやる気 −1。これぱかりはあきらめるしかない。

重要イベント

★2年目・3回目

条件：主人公が投手で、フォーク以外の下方向の変化球を持っていない／確率50%

タフ −5／世間評価 −2／ "チェンジアップ"
下方向の変化球を持っていない場合、変化レベルは1になる

★3年目・5回目

条件：主人公が野手で、1年目5回目の訪問時のイベントを見ている

パワー −10／ミート +1／ "満塁ホームラン男" なくなる／ "満塁ヒット男"、"サヨナラホームラン男" を持っていれば "サヨナラヒット男"

小料理屋

1年目の3回目に起こるイベントで "ジョー" フラグを立て、なおかつ寮の畑山の部屋でアロワナにエサをやったあと、2年目の2回目に起こるイベントで "地道に働いたほうが…" を選択すると、ジョーは主人公が弟と気づく。また、ゆきえの電話番号を入手する連続イベントも。

⬆やる気がアップすることも多い小料理屋。通常時にも役立てたい場所だ。

重要イベント

★2年目・1回目

やる気 +1／体力 +10／ゆきえ好感度 +5／ "初球○"（25%）

★3年目・6回目

やる気 +1／ゆきえ好感度 +2／ "不眠症" 回復／ "ムード○"

本社

本社は、ユミコの好感度を上げたいときに活用するものだが、起こるイベントはランダム要素が強い。そのなかで、ロックオンマシーンとラブスコープが手に入るベルグマンのイベントは重要。本社に行く回数を3回以内に抑えておき、アルベルト目撃のイベントを見たらすかさず通おう。

⬆ランダム色の強い本社でのイベント。同じ回数でも、いろいろな人に出会う。

重要イベント

★4回目

条件：ランダムイベントでアルベルトを目撃している

体力 +10

もらう ➡ ロックオンレベル +1

ことわる ➡ 神様ポイント +1／ "ロックオン" なくなる

★2年目・5回目

条件：上のイベントを見ていて、ラブスコープを持っていない

"ラブスコープ"

★3年目・4回目

条件：いちばん上のイベントを見ている

テープをもらう ➡ 体力 −10／マニア +30（50%）またはやる気 +1／タフ −6／ "？ビデオ"（50%）

ことわる ➡ 体力 +15／プレッシャー −10

マニアショップ

マニアショップはマニアグッズの宝庫だ。ここでのイベントはおもにマニアポイントによって決定され、ガンダーロボやゴメラ人形、さおりちゃんフィギュアなどが手に入る可能性がある。ただ、もちろんこれらはマニアポイントを上昇させるアイテムなので、コレクター精神がないのであれば、無理に狙う必要はない。

⬆マニア系の グッズを集めたいのでなければ、かすみとの出会いのみを狙おう。

重要イベント

★2年目・3～7回目

（3～6回目） やる気 +1／体力 +20／マニアポイント +12／プレッシャー −10

（7回目） やる気 +2／体力 +20／プレッシャー −20／マニアポイント +99
"ロックオン" または "ラブスコープ" または "はかせのふえ"（持っていないもの優先）

重要定期イベント

一定の時期にランダムで起こる定期イベントもあり。なお、誕生日&クリスマスプレゼントは、42ページからの彼女の章を参照してね。

初詣

最高好感度の彼女、または凡田君と初詣へ。のりか以外なら、おみくじを引くことになる。結果は下の表のとおり。彼女と行った場合、結果が1ランクアップするぞ。また、のりかと行った場合については、43ページで。

★発生時期:2・3年目1月1週
★発生条件:入院中以外

		能力アップ	体調アップ	女の子に
大吉(12.5%)	やる気+4	筋/技/速/変+20	体力+100/タフ+10/プレッシャー−50	全好感度+10
吉(25%)	やる気+3	筋/技/速/変+10	体力+50/タフ+6/プレッシャー−30	全好感度+6
中吉(12.5%)	やる気+2	筋/技/速/変+5	体力+30/タフ+4/プレッシャー−20	全好感度+4
小吉(12.5%)	やる気+1	筋/技/速/変+3	体力+20/タフ+2/プレッシャー−10	全好感度+2
末吉(18.75%)		筋/技/速/変+1	体力+10	何もなし
凶(16.625%)	やる気−2	"弱気"、"不眠症"		
大凶(3.125%)	やる気−4	"弱気"、"不眠症"、"しゃく"、"サボリぐせ"		

スキー

凡田君に誘われ、最高好感度の彼女とスキーへ。1回滑ったあとは"彼女とすべる"、"上のほうに行く"という選択肢が出るので、好感度を上げたいときは前者、能力を上げたいときは後者を選ぼう。"上のほうに行く"は合計で4回まで滑れるが、1回滑るごとに体力−10。体力が30未満になると"腰痛"(25%)、彼女と滑ったとき以外に体力が0以下になると、"こっせつ"(25%・入院8週間)+"ケガ×"となる。ただ、体力が0になっても"こっせつ"しなかった場合は、"ケガ○"がつく。

↑体力の続く限り、ひたすら上を目指そう。

★発生時期:3年目1月4週
★発生条件:確率50%/女の子の好感度20以上/入院中以外

縁日

凡田君と縁日に行き、くじ引きをする。当たる商品は、右のとおり。悪いアイテムも多いので、何度も挑戦するのは危険かも。また、同時期には女の子の好感度が11以上のときに50%で発生する"花火"のイベントもある。こちらは、好感度&仲間評価のアップがおもなポイントだ。

1等	ラブダイナミックス
2等	ラブスコープ
3等	はかせの笛
4等	ガンダーロボ
5等	ゴメラ人形
6等	さおりちゃんフィギア
7等	白のリストバンド
8等	呪いの人形
9等	野球凡人伝

★発生時期:2年目7月4週
★発生条件:確率25%(女の子の好感度が10以下の場合は50%)/"野球凡人伝"持っていない/入院中以外

誕生日

最高好感度の彼女からプレゼントがもらえるイベント。プレゼントの中身は、42ページからの彼女の章にまとめてある。いない場合、1年目は好感度21以上、2年目は41以上、3年目は61以上あればもらうことが可能だ。なお、なにももらえなかった場合は、確率50%でやる気−1、タフ+2のほか、"短気"、"サボリぐせ"、"弱気"がつく場合もある。

↑プレゼントの重要度は非常に高い。彼女の存在が心強く感じる一瞬だ。

★発生時期:8月3週

クリスマス

最高好感度の彼女からプレゼントをもらえる点は誕生日と同じ(内容は彼女の章参照)。それ以外では、"ヤミナベ"イベント発生(25%・1年目のみ)、なにもなし(62.5%)、女の子登場(37.5%)となる。入院中のときを含め、なにもなかった場合にはマイナス効果があるので注意。

↑プレゼントは、誕生日と比べるとイマイチ。もちろんうれしいことには変わらないが。

★発生時期:12月3週

バレンタイン

2年目なら好感度16以上、3年目なら31以上の女の子からチョコレートをもらえる。のりか以外は、1個につきやる気+1(彼女の場合+2)、体力+10、のりかはやる気−2(彼女の場合は−1)、体力−10。また、1個で12.5%、2個で25%。3個以上は50%の確率で"虫歯"になる。なにもなかった場合は例によってマイナス要素があるが、50%の確率でおばさんからもらえる場合も。

↑体力回復がうれしい。ただし、たくさんもらうと"虫歯"率もアップする。

★発生時期:2・3年目2月2週

彼女とサヨナラ

★発生時期:いつでも
★発生条件:彼女好感度40以下/入院中以外

彼女の好感度が40を切ると起こるイベント。間違い電話(25%)、いたずら電話(25%)でやる気ダウンし、別れの電話では各種数値ダウンに加えて"サヨナラヒット男"または"サヨナラホームラン男"、そして確率で心の病気がつく。特殊能力は貴重なので、これをゲットするためだけに狙う、という手もあるが……。

重要ランダムイベント

ポイントは、1回起こると関連イベントが発生する連続イベント。重要アイテムが手に入るものも多いので、チェックしておこう。

あい／水木

★**発生時期**：いつでも
★**発生条件**：水木が仲間／あい好感度36以上(1回目)41以上(2回目)46以上(3回目)／あいが彼女でない／入院中以外

あいが水木と話しているのを見かけるところから、連続イベントがスタート。状況や選択によってはあいと水木が付き合うことになるので、あいを彼女にしたいなら慎重に話を進めよう。3年6月4週に3回目まで起これば4回目が必ず発生し、あい好感度がじゅうぶんあれば彼女にできる。

数値変化ほか

★1回目

やる気 −1／あい好感度 +1／ “不眠症” (確率25%)

★2回目

“付き合ってあげれば?” → 仲間評価 +2／あい好感度 +1／ “弱気” (25%)／ “ポーカーフェイス” (25%)
“やめときなよ” → 仲間評価 −2／あい好感度 +2／ “不眠症” (25%)

★3回目

“あとをつける” → やる気 −2／体力 −10／ “弱気” (50%)／ “クイック×” (25%)
“帰る” → やる気 −1／体力 −5／ “キレ○” (12.5%)

★4回目

“あとをつける” → “さがすぞ!”

●あいの好感度が51以上の場合

入院 (全治2週間) → 体力 −20／タフ −10 (−12〜−8)／仲間評価 −10 (−12〜−8)
世間評価 −1／プレッシャー +10 (+8〜+12)／最高球速 −1／パワー −1

あいが彼女になる → やる気 +4／ “粘り男”、“ノビ○”

●あいの好感度が50以下の場合

あいと水木が恋人どうしになる／あい好感度が10になる
→ やる気 −3／体力 −50／ “サヨナラヒット男” + “タイムリーエラー” or “逆境”、打たれ強い” ／ “しゃく”

“あとをつける” → “もう帰る” → やる気 −2／体力 −10／ “弱気” (50%)／ “クイック○” (50%)
“帰る” → やる気 −1／体力 −5／ “ノビ×”

通信販売

★**発生時期**：2年目以降
★**発生条件**：“ラブダイナミックス” を持っていない／入院中以外

凡田君がダイレクトメールの通信販売を見て商品を注文。その後2回にわたって違う品が届き、主人公にそれをくれる。ほかでは手に入れにくい“ラブダイナミックス」が入手できるレアな連続イベントだ。

←“ラブダイナミックス” は貴重。これ以外だと、縁日で一等を当てるしかない。

数値変化ほか

★1回目

体力 −1／仲間評価 −1／“チャンス×” (確率25%)

★2回目

仲間評価 +1／ “ラブスコープ”

★3回目

仲間評価 +1／ “ラブダイナミックス”

あいが誰かと

街で、あいが誰かと話をしているのを見かけるイベント。このイベントを見ていないと、あいの電話番号を入手できない。

★**発生時期**：1〜3年
★**発生条件**：あい好感度5以上／あいと水木が恋人どうしでない／入院中以外

←あいの好感度を少し上げておこう。最初の出会いで“もちろん!」を選ぶこと。

数値変化ほか

やる気 −1／あい好感度 +1

車入手

車はデートで役立つので、ぜひ手に入れたいところ。入手するイベントは古沢のミニゲームをクリアーしたあとに発生し、4回目まで発生すれば“中古の軽自動車” が手に入る。

★**発生時期**：2年目1月〜10月
★**発生条件**：車がない／古沢ミニゲームをクリアーしている／入院中以外

数値変化ほか

★1回目

やる気 +2／仲間評価 +3

★2回目

やる気 +1／体力 −10

★3回目

やる気 +1／体力 −10／仲間評価 +3

★4回目

やる気 +1／仲間評価 +3／ “中古の軽自動車”

車VerUP

車を持っていると、車入手と同じ条件でバージョンアップのイベントが起こる。2回目は“ふつうのセダン” を持っていれば発生するので、転生後でもオーケーだ。発生したら、必ず宝くじを拾っておくこと。

←“ぜいたくなスポーツカー” を手に入れておけば、デートで好感度を上げやすい。

数値変化ほか

★1回目

仲間評価 +3／「ふつうのセダン」

★2回目

“やっぱりひろう” → “ムラッ気” (50%)
“ほうっておく” → “チャンス×”、“負運” (いずれも50%)

★3回目

宝くじを拾っていた場合
→ やる気 +2／ “ぜいたくなスポーツカー”
宝くじを拾っていなかった場合
→ やる気 −1／仲間評価 +3／“チャンス×”、“負運”

★**発生時期**：(1回目)3年目1月〜3年目3月
(2·3回目)3年目以降
★**発生条件**：古沢ミニゲームをクリアーしている／入院中以外／“中古の軽自動車” を持っている(1回目)／“ふつうのセダン” を持っている(2·3回目)

あいの差し入れ

あいが差し入れをしてくれる。3回目にはあいをデートに誘うイベントになり、デートのかわりに電話番号入手。食堂の場合と同じく、“あいが誰かと” を見ていないと発生しない。

★**発生時期**：1〜3年 1月2週〜11月4週
★**発生条件**：“あいが誰かと” を見ている／あいと別れたことがない／あいと水木が恋人同士でない／あいの電話番号を知らない(3回目)／入院中以外

↑最後の3回目までイベントが起これば、めでたくあいの電話番号をゲット!

数値変化ほか

★1回目

「ぽんだ君にあげる」 → やる気 +1／仲間評価 +2／神様ポイント +1／あい好感度 +3
「ぽんだ君にあげない」 → やる気 +1／仲間評価 −2／あい好感度 +1
“パワビタンH” (あい好感度29以下)
“パワビタゴールドA” (あい好感度30以上)

★2回目

やる気 +1／仲間評価 +1／神様ポイント +1／あい好感度 +2

★3回目

やる気 +2／あい好感度 +2／ “あいの電話番号” 入手

彼女こそ転生のキモ!

転生をくり返すプレイ中に、ひとりずつ彼女を増やしていこう。意外や意外、好感度さえ上げればのりかにもスゴイ特典があるのだ!

5人全員を彼女に

最終的には、彼女候補となる5人全員を彼女にしておきたいところ。全員が彼女になると、投手、野手ともに"人気者"と"安定感"、そして金の勲章が手に入るのだ。さらに、3年目の誕生日には下の表にある大きなボーナスポイントが……。

★3年目の誕生日　彼女数によるボーナス

1人	筋/技/速/変 +5	4人	筋/技/速/変 +40
2人	筋/技/速/変 +20	5人	筋/技/速/変 +50
3人	筋/技/速/変 +30		

恋の週末は苦い味

女の子の好感度は、2週間に1ポイントずつ下がる。彼女の好感度が40を切った場合、いたずら電話や間違い電話のほか、50%の確率で別れの電話がかかってきてしまうのだ。また、別れたあと、彼女から下のようなプレゼントがとどくことも。

★別れた彼女からのプレゼント

ユミコ	病めるグラブ	ゆきえ	ゆがんだバット
あい	(投)呪いのボール (野)くさいスパイク	かすみ	白いリストバンド

ドライブでの事故

車を持っているときのみできるドライブだが、まれに事故を起こしてしまう場合がある。アウトとなれば車はオシャカ、入院8週間。しかし、50%、またはおまもりを持っていればセーフとなり、"ピンチ○"、"チャンス○"が手に入るぞ(のりか以外)。

←ドライブは便利なデートだが、危険もある。

小角弓子

おづの　ユミコ

24歳

技術ポイント関連にメリットがある。3年目のユミコ殺害イベントで、電話をもらって助ければ(好感度66以上必要)"打球反応○"、"打たれ強い""ムード○"が手に入るぞ。このとき、仲間評価が低いとケガをして経験ポイントが減ってしまうので、こちらにも気を配っておくこと。

プレゼント

★誕生日

●1年目	やる気+3/筋+5/技+10/速+5/変+5/"特効薬"
●2年目	やる気+3/筋+8/技+16/速+8/変+8/"おまもり"
●3年目	やる気+4
[好感度70以下]	筋+10/技+20/速+10/変+10
[好感度71～80]	筋+12/技+25/速+12/変+12
[好感度81～90]	筋+15/技+30/速+15/変+15/"パワビタゴールドA"
[好感度91以上]	筋+20/技+35/速+20/変+20/"パワビタゴールドA" "キャッチャー◎"、"勝運"/"ナイスなグラブ"(いずれも彼女のとき)

※このほか、病気回復や入院週減、マイナスの特殊能力をなくす効果もある

★クリスマス

●入院中以外	やる気+1(2年目は+2) "「パワビタンH"(2年目は"特効薬")または"パワビタゴールドA"
●入院中	やる気+1/体力+10/"虫歯"(12.5%) 残り入院週2週以上の場合　入院週−1

デート

別れた経験がない限りは、ほとんどの確率でデートを受けてくれるユミコ。デートスポットも凡田君の部屋以外ならほぼ好感度がアップするので、やる気や体力回復を重視して選ぼう。ただし、映画は"ホームコメディー"で"リリース○"を失うのでご注意。

←水族館や公園、ショットバー、映画"恋愛ドラマ"などがいい感じ。

●季節別デートスポット

春	夏	秋	冬
遊園地 水族館 公園 カラオケ	海 水族館 野球観戦 ショットバー	遊園地 映画館 ゲームセンター 公園	カラオケ 映画館 ゲームセンター ショットバー

電話番号GETへの道 → 1年目に本社やランダムイベントで好感度を20程度に。 → 1年目11月2週ゆうじ君と出会い、電話番号を教えてもらう。

好感度が高ければ、ランダムイベントで出会ったときに教えてもらえることも。

野々村藍

ののむら　あい

20歳

あいは、野手ならす速さ、投手なら変化球ポイントが上がりやすくなるのが特徴。3年目の誕生日でもらえる"重い球"は、投手には魅力的な特殊能力だ。電話番号は、ランダムイベントに遭遇できさえすれば簡単に入手できる。その後好感度を上げるのには少し時間がかかるが……。

プレゼント

★誕生日

●1年目	やる気 +3/筋 +5/技 +5/速 +10/変 +10/ "特効薬"
●2年目	やる気 +3/筋 +8/技 +8/速 +16/変 +16/ "おまもり"
●3年目	やる気+4
[好感度70以下]	筋 +10/技 +10/速 +20/変 +20
[好感度71～80]	筋 +15/技 +15/速 +30/変 +30
[好感度81～90]	筋 +20/技 +20/速 +40/変 +40/ "パワビタゴールドA"
[好感度91以上]	筋 +25/技 +25/速 +50/変 +50/ "パワビタゴールドA" "アベレージヒッター"、"重い球" "(投)しあわせのボール"、"(野)速いスパイク"(いずれも彼女のとき)

※このほか、病気回復や入院週減、マイナスの特殊能力をなくす効果もある

★クリスマス

●入院中以外	やる気 +1(2年目は+2)"パワビタンH"(2年目は特効薬)または "パワビタゴールドA" / "虫歯"(12.5%)
●入院中	残り入院週2週以上の場合　入院週 −1

デート

デートできる確率は、あいが水木と付き合っている、または好感度が10以下の場合は0%、別れたことがあるか好感度11～51なら50%、彼女になっているか好感度51以上なら100%となっている。デートはカラオケ以外ならどこを選んでもいい。

←あいとのデートは、全体的に好感度が上がりにくい印象がある。

●季節別デートスポット

春	夏	秋	冬
遊園地① 水族館① 公園	海 水族館② 野球観戦	遊園地② 映画館① ゲームセンター ショットバー	カラオケ 映画館② ゲームセンター ショットバー

電話番号GETへの道 → ランダムイベントで、あいが誰かといっしょにいるのを目撃。 → 通算で3回目の食堂で、電話番号を入手するイベントが発生。

あいがさし入れを持ってくる3連続イベント(3回目)でも電話番号を入手できる。

山口幸恵
やまぐち　ゆきえ

24歳

筋力の上がりやすさがゆきえの長所。誕生日のプレゼントなどに、これが影響している。3年目の誕生日までに好感度をしっかり上げておけば、"パワーヒッター"などの特殊能力ももらえるのだ。彼女にするまでは長い道のりになるので、1回のゲームをかけてじっくり付き合おう。

プレゼント

★誕生日

●1年目	やる気 +3／筋 +10／技 +5／速 +5／変 +5／"特効薬"
●2年目	やる気 +3／筋 +16／技 +8／速 +8／変 +8／"おまもり"
●3年目	やる気 +4
[好感度70以下]	筋 +20／技 +10／速 +10／変 +10
[好感度71～80]	筋 +30／技 +15／速 +15／変 +15／"ケガ○"
[好感度81～90]	筋 +40／技 +20／速 +20／変 +20／"ケガ○"／"パワビタゴールドA"
[好感度91以上]	筋 +50／技 +25／速 +25／変 +25／"ケガ○"／"パワビタゴールドA" "パワーヒッター"、"ピンチ○"／"よくとぶバット"（いずれも彼女のとき）

※このほか、病気回復や入院週減、マイナスの特殊能力をなくす効果もある

★クリスマス

●入院中以外	やる気 +1（2年目は +2） "パワビタンH"（2年目は特効薬）または "パワビタゴールドA"
●入院中	残り入院週2週以上の場合　入院週 −1

デート

モグラーズ球場に行けるようになるまでは、おもに"ゆきえにまかせる"を選択しておこう。また、モグラーズ球場は、月に2度以上行くと100%つちだコーチに邪魔されるので注意すること。なお、6～8月はつりに行くのもオススメ。海釣りイベントが発生し、たくさん釣れれば（2回目以降25%の確率で発生）"固め打ち"、"しり上がり"を獲得できるのだ。

●季節別デートスポット

春	夏	秋	冬
映画 つり ゆきえまかせ 花見	映画 つり ゆきえまかせ 海	映画 つり ゆきえまかせ 祭り	映画 つり ゆきえまかせ 遊園地

電話番号GETへの道

小料理屋で席を詰めてもらうイベントが発生したら、"あきらめて帰る"。 → 再び小料理屋へ。ここも待たずに"あきらめて帰る"。 → "店の外から～"を選択し、つぎの小料理屋で電話番号入手。

園華　霞
そのはな　かすみ

18歳

誕生日プレゼントなどでもらえる経験ポイントはかなり高めなので、オトク感が強いかすみ。野手の"広角打法"も魅力的だ。電話番号入手までの道のりはそれほど難しくないはず。ただし、その後彼女になるまでにはちょっと苦労することがあるかもしれない。

プレゼント

★誕生日

●1年目	やる気 +3／筋 +7／技 +7／速 +7／変 +7／"特効薬"
●2年目	やる気 +3／筋 +11／技 +11／速 +11／変 +11／"おまもり"
●3年目	やる気 +4
[好感度70以下]	筋 +20／技 +20／速 +20／変 +20
[好感度71～80]	筋 +30／技 +30／速 +30／変 +30／"ヘッドスライディング"、"ケガ○"
[好感度81～90]	筋 +40／技 +40／速 +40／変 +40 "ヘッドスライディング"、"ケガ○"／"パワビタゴールドA"
[好感度91以上]	筋 +50／技 +50／速 +50／変 +50 "ヘッドスライディング"、"ケガ○"／"パワビタゴールドA" "広角打法"、"打球反応○"／"赤いリストバンド"（いずれも彼女のとき）

※このほか、病気回復や入院週減、マイナスの特殊能力をなくす効果もある

★クリスマス

●入院中以外	やる気 +1（2年目は +2） "パワビタンH"（2年目は特効薬）または "パワビタゴールドA"
●入院中	残り入院週2週以上の場合　入院週 −1

デート

好感度が50以下のときは、デートの成功確率が50%になるほか、マニアショップ（車を持っていればドライブ追加）しか行けない。まずはガマンして通い、好感度を上げよう。ほかの場所は体力回復が大きめで、"弱気"、"不眠症"も50%の確率で治る。

←マニアグッズは、ほかの彼女と凡田君の部屋に行って減らそう。

●季節別デートスポット

春	夏	秋	冬
遊園地 水族館 公園 マニアショップ	ショッピング 美術館 プール マニアショップ	プラネタリウム コンサート ゲームセンター マニアショップ	カラオケ ショットバー 温泉 マニアショップ

電話番号GETへの道

かすみのモグラーズ2軍レポートイベントを見る。 → 1年目、3回目のマニアショップでかすみと遭遇。人形を買っておく。 → ランダムイベントでかすみと遭遇。人形と引き換えに電話番号入手。

荒井紀香
あらい　のりか

37歳

突発的に彼女になり、ひどい目に合わされるのりかには、苦しめられているプレイヤーも多いと思う。しかしじつは、好感度を最高近くまで上げれば、大きなメリットがあったのだ。3年目の誕生日に好感度が91以上になっていると、大量の経験ポイントと"野球超人伝"が手に入るぞ。

プレゼント

★誕生日

●1年目	やる気 −3／筋 −5／技 −5／速 −5／変 −5／"センス×"
[好感度10以下]	（投）"呪いのボール"、（野）"くさいスパイク"
[好感度20以下]	「白のリストバンド"
●2年目	やる気 −3／筋 −10／技 −10／速 −10／変 −10／"センス×"
[好感度20以下]	"ゆがんだバット"
[好感度40以下]	"白のリストバンド"
●3年目	
[彼女でない、または好感度80以下]	"野球凡人伝"
[好感度81～90]	やる気 +4／筋 +50／技 +50／速 +50／変 +50
[好感度91以上]	やる気 +4／筋 +100／技 +100／速 +100／変 +100／"野球超人伝"

★クリスマス

●入院中以外	やる気 +4／体力 +50／タフ +50
●入院中	やる気 −4／体力 −80／タフ −60

デート

マシなのは遊園地、カラオケ、ゲームセンター（または同じところ2回）選択時の公園。しかしこれすらも、20%で腰痛 +入院1週間だ。しかも入院中に訪問されると、入院週 +2……。なお、別れたい場合は初詣で"別れたい"を選択すること。Fがもっとも高く、25%の確率で成功する。こうなればやる気 +4に加えて50%で"チャンス○"、"ピンチ○"となるが、失敗した場合はやる気　−1、25%で"しゃく"、"チャンス×"、"ピンチ×"。

●デートスポット

選べる場所は数あるが、実質行けるのは映画館、公園、凡田君の部屋、車を持っているときのドライブのみ

電話番号GETへの道

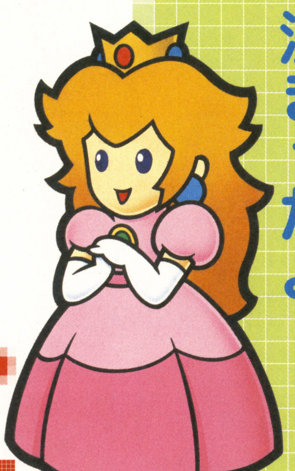
のりかが練習場に現れるランダムイベントがすべて。
主人公（＝プレイヤー）の意志に関係なく、電話番号入手 ＋彼女になる

アクション・RPG
ニンテンドウ64　任天堂
2000年8月11日発売予定　価格6800円（税別）

© 2000 Nintendo. Game by INTELLIGENT SYSTEMS.　＊画面は開発中のものです。

マリオストーリー

マリオRPG2のタイトルと発売日が決まったよ！



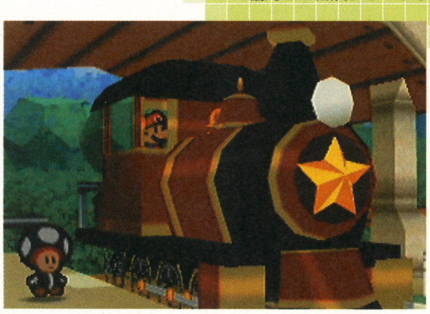
ここ2ヵ月ばかり最新情報が途絶えていた『スーパーマリオRPG2（仮題）』が、『マリオストーリー』という正式タイトルとともにかえってきた。気になる発売日は8月11日。夏休みはマリオ三昧の日々が待っている。

3Dで表現された背景の中に、マリオやピーチといったキャラクターだけが2D表示。それもペラペラの紙を切り抜いたような、ちょっとだけチープな雰囲気が新しい『マリオストーリー』。前作にあたる『マリオRPG』から、大幅にイメージを変えての登場となった。

初お目見えとなったマリオとピーチのイラストも、ファミコンで『マリオブラザーズ』が発売された当初のような、なんともレトロな雰囲気に仕上がっている。時代を逆行するかのようなミスマッチ感が、『マリオストーリー』の魅力なのだ。新しく公開された画面写真を見ながら、その雰囲気を味わって！

➡キノコ城の中の様子。マリオと向き合っているのは、弟のルイージのようだ。ふたりで協力して冒険するのかな。

➡キャラクターが、ペラペラの紙のようになってしまう演出も用意されているのだ。



⬆機関車の運転席にマリオが座っているけれど、どこへいこうとしているの？ 列車でのイベントがあるのかな？

マリオの家に一通の手紙が届くところから冒険がはじまるのだ！

⬆郵便配達が届けてくれた一通の手紙。それを手にしたときから、マリオの長い冒険の旅がはじまるのだ。

➡あこがれのピーチ姫とのツーショット。こんなこと言われたら、赤くなっちゃう？

⬅なんと、キノコ城がどこかへ飛ばされてしまった。どうやら、その原因はクッパにあるようだが!?

⬅星の子っていったい……。お城とともにさらわれてしまったピーチ姫の運命は？

⬅ルイージと再会したマリオ。ふたりでクッパを倒しにいこう！

"…"が表示されたら会話できるぞ！

ゲームをプレイしているときに、向き合った相手の頭の上に"…"が表示されたら、会話ができるという合図。情報を仕入れるためにも、どんどん積極的に話をしていこう。つぎに何をしたらいいのか、そのヒントがきっともらえるハズだよ。

⬅⬇キノコ城で開かれているパーティでのひとコマ。キノピオのお友だち（？）に会ったら、会話オーケーのサイン。いろいろと教えてくれたよ。

バトルシーンをちょっとだけ紹介

ゲーム中に敵と出会うと戦闘シーンになる。"わざ"、"ジャンプ"、"さくせん"などのコマンドにスポットライトをあてて選択する方式だ。さらに、タイミングよくキーを押すことで、より強力な攻撃を加えることも可能になるぞ。よく練習しよう。

⬆➡マリオといっしょに仲間のキャラクターも戦ってくれる。写真はクリボーにわざをくり出したところ。タイミングが合えば大ダメージだ！

やはり、お邪魔なヤツは今回も登場するらしい

キノコ城を吹き飛ばしてしまったのは、誰もが考えるように、クッパの仕業。これまでマリオにやられっぱなしだったクッパも、今回ばかりは秘策を編み出して自信満々の様子。それだけに、マリオの戦いもし烈を極めることになりそうだぞ。負けるなよ！

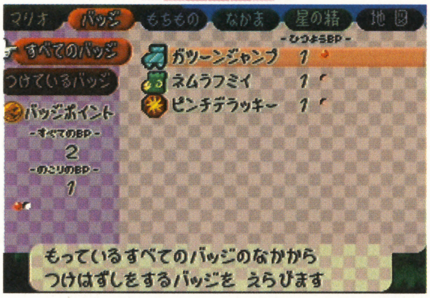
➡マリオとピーチを前に、大口を叩くクッパ。しかし、それも自信の裏づけがあってのことらしい。

➡なんと、何やら強力そうなアイテムを発動させたぞ。この光とともに、キノコ城に大変な異変が起きてしまった。

"！"が出たらすかさずチェック

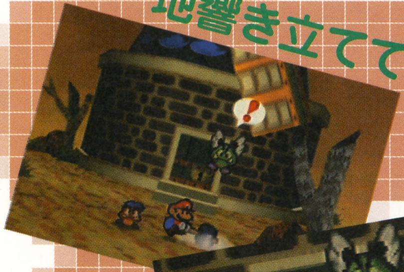
⬅会話サインと同じように、頭上に"！"が表示されたら、目の前のものをチェックできる合図。見落とすなよ！

バッジ集めが攻略のカギをにぎっている



冒険を進めていく中で手にするさまざまなバッジ。それぞれが特殊な能力を持っているので、ゲームを攻略するにはなくてはならないものだ。

地響き立ててハンマーが炸裂！



⬆⬇➡マリオシリーズでお馴染みのアイテムのひとつがハンマー。ご覧のように、マリオが自分の身体くらいある大きなハンマーを振り回すシーンも見られるのだ。

こんなシーンも出てくる

⬉お化け屋敷のようなステージ。この先にクッパが待ち受けているのか？ ⬅牢屋に捕まってしまった。マリオもノコノコも、ペラペラになっている。

データのセーブはSブロックをパンチ！

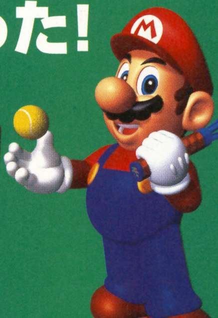
途中データをセーブするには、画面に表示されるSブロックを、気合いちばん、パ〜ンチ！ するだけ。この小気味良さがマリオシリーズの魅力なのだ。続きは次号をお楽しみに！

© 2000 Nintendo / CAMELOT　＊画面は開発中のものです。

トーナメントモードの詳細がわかった!

マリオテニス64

FOR ALL PLAYERS HOPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT



↑ついに公開されたトーナメントモード。8人のキャラクターたちが、優勝をめざして熱戦をくり広げていくのだ。

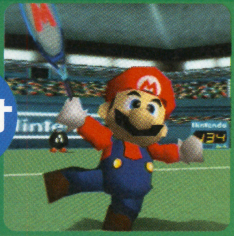
ABボタンの組み合わせだけで、思いどおりのショットがくり出せる『マリオテニス64』。今月はゲームの流れや、新たに判明したゲームモードについて紹介するぞ。本物のテニスでは実現できない、アイデアいっぱいのモードが明らかになった。

前号でもお届けしたように、『マリオテニス64』の魅力は、なんといっても手軽な操作感にある。3Dスティックでキャラクターを移動し、Aボタンでトップスピン、Bボタンでスライススピンを打ち分けるだけ。慣れてくればABボタンのコンビネーションで、スマッシュやロブ、ドロップボレーといった、あらゆるショットを操ることができるようになる。わずか3つのキー操作だけで、プロ顔負けの多彩なショットをくり出せるわけだ。

試合は最大4人まで。コントローラーを4つつないで、友だちとダブルスを楽しむのもいいし、コンピューターとのシングルスに燃えるのもいい。いずれのプレイでも味わってほしいのが、ラリーを続ける楽しさだ。操作が簡単なだけに、ショットやコースの打ち分けを考えながらプレイしていこう。クロスコートの打ち合いから、一転してストレートにするどいショットを放ったり、ネット際にドロップボレーを落としたり。思いどおりの展開からポイントを得た爽快感は、実際のテニスと何ら変わるものがないぞ。

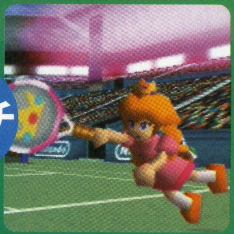
もちろん、ゲームならではの多彩な演出も考えられている。ウイニングショットが決まったときのリプレイや、マッチポイントを迎えたときの演出、そしてラインズマン（線審）のボム兵の文字どおり身体をはったコールなど、見どころは満載なのだ。

登場するキャラクターをもう一度チェック

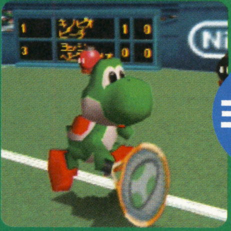


←オールマイティに使うなら、誰がなんといおうとマリオ。どんなプレイにもそつがない。

➡華麗なジャンピングボレーを決めたルイージ。彼もクセがなく、使いやすいキャラだ。



←デイジーの参加が発表されるまでは、紅一点だったピーチ。女の子のいちばん人気だ。



➡テクニカルなイメージがあるヨッシー。お得意のジャンプ力は、テニスでも健在か!?

←とにかくパワーで押しまくるワリオ。ツボにはまったときのショットは強烈の一言だ。

➡苦節ン年、デビューをはたしたワルイージ。どことなく間抜けなイメージもある……。

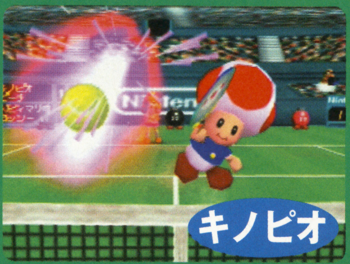
4人の新キャラが判明したぞ

先月号に登場した6人のキャラクターに加えて、新たに4人のキャラクターが発表になった。ピーチにつづく女性キャラクターのデイジーや、これまでは敵役ばかりだったテレサなど、一癖も二癖もありそうなメンバーばかり。それぞれプレイスタイルも違ってくるから、キャラクターに合った戦いかたをみつけていきたいところだ。キミなら誰を選ぶかな？

←ルイージの彼女と噂されるデイジー。ルイージとペアを組んで、ミックスダブルスに出場したいね。

←小さな身体でコート狭しと走り回るベビィマリオ。見事なジャンピングサーブを披露してくれたぞ。

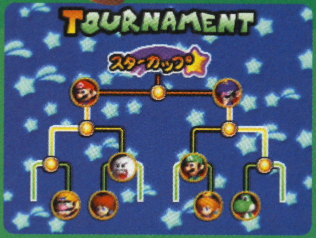
←敵役から一変。プレイヤーキャラクターの一員として登場。足がないぶん、動きがはやいのかも？



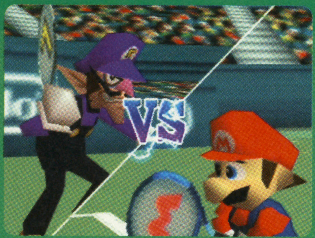
←マリオファミリーの、助演男優といった役回りのキノピオ。テニスでも渋いプレイを見せてくれる。

トーナメントは8ドローの勝ち上がりで進められていくのだ

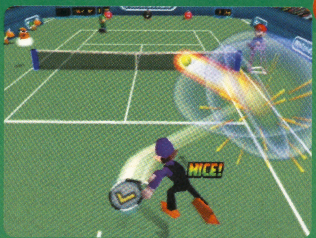
『マリオテニス64』に用意されたのは3つのトーナメント。そのうちのスターカップについて紹介するぞ。下の写真を見ればわかるように、大会は8ドロー（参加プレイヤーが8チーム）で行われ、勝ち上がりで優勝を目指していく。つまり3試合に続けて勝利すれば、スターカップを征することができるわけだ。プレイするたびに組み合わせが変わっていくから、いつも新鮮な気持ちでトーナメントに参加できるぞ。シングルスだけでなく、ダブルスも楽しめるよ。



⬆ワリオ、テレサと倒したマリオが決勝に進出。相手は新キャラのワルイージだ。



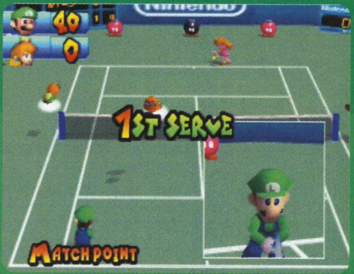
⬆互いに火花を散らして見つめ合うなか、いよいよ決勝の火蓋が切って落とされた。



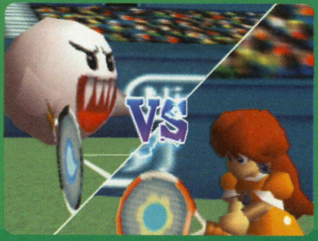
⬆タイミングよくサーブを打つと、画面に"NICE！"の文字が表示されるのだ！

ジュゲムのカメラでルイージを激写！

試合のポイントに、さまざまな演出が凝らされることは、前にも書いたとおり。下の写真は、40-0でトリプルのマッチポイントを迎えたルイージの余裕の表情を、ジュゲムのカメラがとらえたシーン。気分が盛り上がる心にくい演出だね。

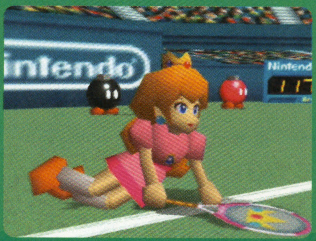


⬆相手サービスをラブゲームで破る快感。それがマッチポイントだなんて、最高の見せ場だ！

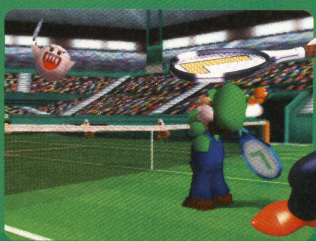


⬆こちらは新キャラ、テレサとデイジーの対戦。VSの文字に雷がおどっている。

⬆デイジーのすばらしいサーブで試合開始。見た目以上に力強いキャラなのかも。



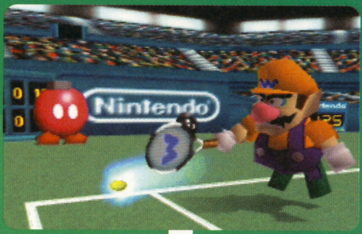
⬆試合に敗れ、呆然とコートにくずおれるピーチ。密かに雪辱を誓っているのか。



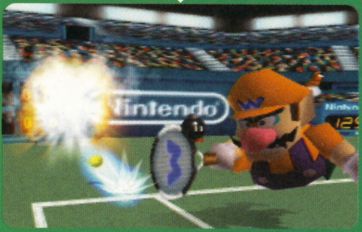
⬆ポイントを奪い大喜びで宙を舞うテレサ。ルイージは、思わず天を仰いでいる。

線審のボム兵が爆発してアウトをコール

サービス精神旺盛な演出パート2は、ボム兵の身体をはったラインコール。わずかにベースラインをオーバーしたショットを、自らの身体を爆発させることでコールしてくれる。これだけはっきりと宣言されたら、文句のつけようもないよね。



⬅ベースラインいっぱいのショットを、腕を精一杯のばしながら飛びついていくワリオ。

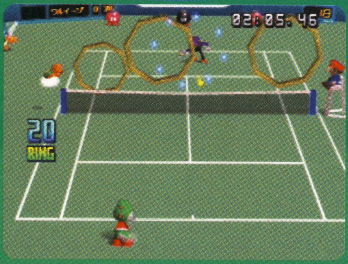


⬅惜しくもボールに届かなかったが……ボム兵が爆発してアウトをコール。ラッキー！

リングショットならゲームならではのテニスが楽しめるぞ

『マリオテニス64』ならではの仕掛けがリングショット。ルールは簡単で、画面に表示されるリングにボールをとおすだけ。規定ボール数で競うモードや、リングの数が設定されたモード、多人数プレイで競うモードなど、テニスのスコア以外にも競うものは多いのだ。

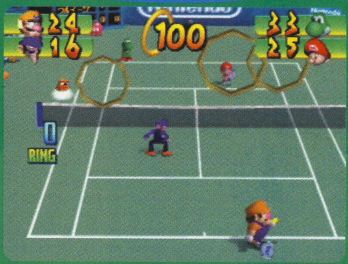
シングルス・マッチ



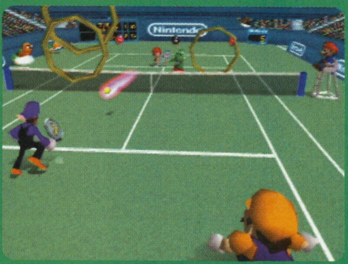
⬅画面の右上に残り時間が表示されたタイムモード。制限時間内に、決められた数のリングをゲットだ。

⬅ふたつのリングを狙って、ヨッシーのショットが炸裂。まとめてゲットするとポイントが高そうだ。

ダブルス・マッチ



⬅4人のプレイヤーが、それぞれリングの数を競うモード。現在のところトップは、ヨッシーの33個。



⬅4人それぞれがスコアを競うモードのほか、ペアどうしで協力してリングを奪うモードもあるぞ。

アクション（冒険）
ゲームボーイ　カプコン
2000年8月発売予定　3980円
© CAPCOM CO.,LTD.

スーパーファミコンの『ロックマンX』シリーズがゲームボーイで登場だ！！

ロックマンX GB（仮題）

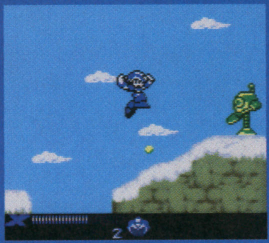
スマートでかっこいいロックマンの兄弟分エックスが、ついにゲームボーイにデビュー！　最初の『ロックマンX』が発売されたのが約7年まえだから、やったことないって人もいるんじゃないかな？　そんな人はぜひやってみてちょーだいな。

『X1』と『X2』をミックスしておいしいところを凝縮！

'93年にスーパーファミコンで発売されたアクションゲーム『ロックマンX』と、翌年に発売された続編『ロックマンX2』。この2作品のいいところがミックスされてゲームボーイに登場。ステージの途中でオートセーブができたり、連射機能を搭載するなど、携帯性を考慮した親切仕様なのだ。

ゲームボーイ版の特徴

- ステージの途中でオートセーブ可能　いつでも電源が切れる！
- エンディングまで全8ステージ　適度なボリュームになっている
- オートチャージ、連射など　さまざまな操作形態が選べる



⬆いつでもどこでも電源が切れるので、電車の中などで遊んでいても大丈夫なのだ。だから遊ぼう！

さまざまなアクションを使いこなしてステージを攻略するのだ

バスター＆チャージ

バスターはエックスの基本武装。敵を撃つときは基本的にコレですな。また、バスターをためて撃つと、破壊力バツグンのチャージショットが撃てるぞ。

➡ラッシュローダーが突進してきたぞ。強力なチャージショットで迎撃しよう。

ジャンプ

段差に飛び乗ったり、深い谷間を飛び越えたりなど、アクションゲームには欠かせない動作ですな。もちろん敵を避けるときにも使いますな。重宝しますな。

➡ジャンプは頻繁に使うアクション。というかアクションゲームの基本。

ダッシュ

ジャンプした敵の下をくぐり抜けたいときなどに有効。ただし、ダッシュが終わるまで操作不能になってしまうので乱発は危険なのだ。

⬅ダッシュを使わないと敵の攻撃を避けきるのは困難なのであります。

壁につかまる

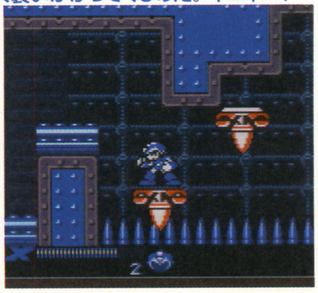
壁につかまった状態から、さらにジャンプしてより高いところにつかまることも可能。このアクションを使っていろいろな場所を探索すれば、思わぬ発見があるかもしれないね。

⬆このように壁につかまりながらバスターを撃つこともできるのだ。だから安心なのだ。

足場に乗る

移動する足場に乗って先に進んでいくスリリングなステージも用意されているぞ。狭い足場に乗っているときでも、敵は容赦なく襲いかかってくるのだ。ギニャー！

➡タイミングをよく見て足場から足場へと飛び移っていこう。焦らず慎重に。



STORY

気がつくと、エックスは見覚えのある場所に立っていた。
しかし、いったいなぜ自分がこんなところにいるのか
まったく思い出すことはできない。

「いったい何が起こったんだ？」

群がる敵を倒しながら進んでいったその先にいたのは、
以前戦い、決着をつけたVAVAだった。
なぜ、やつがこんなところに？
問いかける間もなく戦いは始まり、エックスは勝利する。

聞き覚えのある声に目を覚ますと、
そこはハンターベースだった。
ケイン博士と、見覚えのない少年が立っている。

エックスが迷い込んだ場所は、過去のデータの世界だった。
イレギュラーハンターベースの
マザーコンピューターがハッキングされ、
世界が混乱に陥っていたのだ。
少年の名は、ミディ。
マザーコンピューターの暴走によって
エックスが過去のデータに飲み込まれそうに
なっていたところを助けたのだと言う。

再び平和を取り戻すには、狂ったデータを直すしかない！
悪事を阻止するために、エックスの新たな戦いが始まる。

3つのステージをサクっと紹介してみます

空母ステージ

空母ってーと、あの戦闘機とかが離発着する軍艦のことだよね。そんな物騒なトコロに単身で攻め込んでいくわけですかエックスくんは。単身赴任だね。う～ん、さすが主人公だけあって勇敢ですなー。エライ！　ぜひがんばっていただきたい。

➡ライドロイドGと対決！　ジャンプで攻撃を避けながらバスターを撃ち込むのだ！

バスターで反撃だ!

発射するまえに倒せ!!

⬅ツバメール・Sがジェネレーターから発射しようとしているぞ。そのまえに先制攻撃だ！

足場に乗って移動

➡キャノンドライバーの大砲を避けるエックス。さて、どうやって料理してやろうか……。

⬅移動する足場での戦闘。ディスクボーイ8が投げてくる円盤に注意して攻撃だ！

スクラップステージ

さすがスクラップステージだけあってガラクタが山盛りなのだ。これだけガラクタがあったら、なんかスゴイ武器とか埋もれてそうだよね。ラスボスを1発で破壊できる超強力なミサイルとか。つーかそんなのがあったら簡単すぎてつまらないな。

ジャンプアンドシュート

⬅高台に乗って偉そうにしているディスクボーイ8。バスターを撃ち込んでやれ！

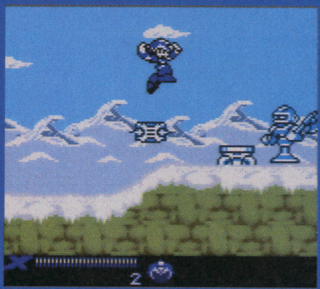
敵のすきまをくぐり抜けろ

⬅吊られプリロイドとパラロイドR-5の混合攻撃をうまく避けながら進んでいく。

⬅パラロイドV-1に寄生されてしまった！　早く振りほどかないとヤバイ！　マジで！

雪原ステージ

雪が降り積もってて見るからに寒そうなステージなのだ。やっぱり地面は凍ってて滑るのかな？　急に止まれなくて谷底に落ちちゃったり？　あと、洞窟内の氷の天井からつららなんかも降ってきちゃったり？　なんか難しそうだよね。想像だけど。



⬆アックスマックの放った鉄の塊をジャンプでかわす。着地後すぐに反撃だ！

チャージで敵をなぎ倒せ!!

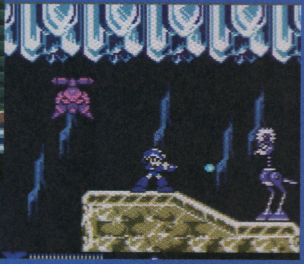
⬇ライドロイドGに強力なチャージをお見舞いしてやれ！　ドカーンってね。

➡フラミングルを攻撃していたら、背後からジャミンガーが……。ピーンチ！

背後からも敵がっ!!

ジャンプでかわせ!

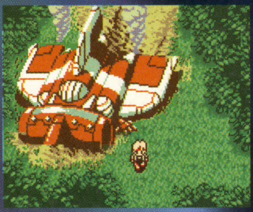
⬅地面を転がってくるスパイキー。タイミングを見てジャンプでかわすのだ。



RPG(冒険・SF)
ゲームボーイ　エニックス
2000年夏発売予定　価格未定

©tri-Ace Inc./日野慎之助/ENIX 2000

最新情報をお届けするぞ！



STAR OCEAN BLUE SPHERE

スターオーシャン ブルースフィア

主人公はクロードだ!!

前作、『スターオーシャン セカンドストーリー』から2年後の世界。クロードの紹介で地球の大学へ通っているプリシスのもとに、宇宙から緊急コールが入った。そのコールは、ほかの惑星の遺跡探索に向かったオペラとエルネストからのSOSだったのだ。ふたりを救出するために、プリシスはクロードと宇宙船に乗り込む。……というのが今作のストーリー。果たして今回はどんな冒険がクロードたちを待ち受けているのかな。

レナ・ランフォード

⬅惑星エクスペルのアーリア村出身。クロードのふたつ年下。料理と体術を得意としている。また不思議な治癒能力も持っている前作のヒロイン。

クロード・C・ケリー

⬅地球連邦で英雄視されているロニキス・J・ケニーを父に持つ青年士官。前作では内向的な性格だったが……？今作ではどんな活躍をしてくれるのだろう。

©Tri-Ace Inc./LINKS/奈緒みなと/ENIX1998

スーパーファミコンとプレイステーションで発売された大人気RPG、『スターオーシャン』シリーズの最新作がゲームボーイで登場！ ファンは必見ですぞ！

大人気RPGの続編がゲームボーイで登場するぞ！

プレイすればプレイするほどに極まる奥深いシステムが魅力の『スターオーシャン』シリーズ。冒険中に集めた素材で食物や武器を作り出す"アイテムクリエーション"や特殊技能の"スキル"に代表される特殊なシステムは、今作でも健在だ。さらにこれらのシステムをただ継承するだけではなく、改良を加える予定があるらしいぞ。また、今作では戦闘中に技をひらめいたり、敵から技を盗んだりすることもできるらしいのだ！

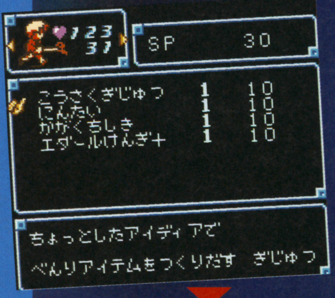
宇宙を駆けるRPG

⬆ファイアボルトはセリーヌが得意とする火系の魔法攻撃だ。前作のように強力で派手な魔法は登場するのかな？

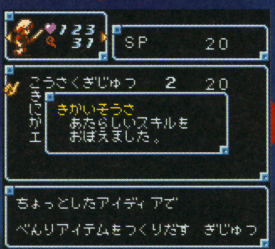
⬅⬆前作に登場したキャラクターたちが多数登場するのも今作の魅力だ。なつかしい仲間たちと協力しあって、強力なモンスターを倒していこう！

スキルについて

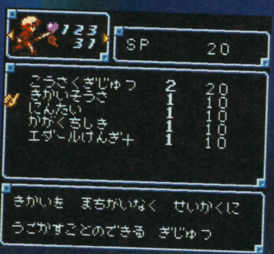
スキルポイントを振り分けろ



⬅入手したスキルポイントを"こうさくぎじゅつ"に振り分けろ。



➡"こうさくぎじゅつ"のレベルが上がったぞ！ するとっ!?



⬅なんと"きかいそうさ"という新しいスキルを身につけたのだ！

このゲームの魅力のひとつであるキャラクターメイキング。これは戦闘やイベントで入手したスキルポイントを、各キャラクターが持っているスキル(能力)に振り分けることで、特技を身につけたり、新しいスキルを覚えていくというもの。つまりスキルポイントの振り分けかたによって、自分だけのオリジナルキャラクターを作れるというわけ。スキルに関してのくわしい情報については、わかりしだい本誌でお伝えするぞ！

メンバーチェンジについて

今作の冒険は3人パーティーで行うことになる。そのため『スターオーシャン セカンドストーリー』のように、冒険中にメンバーの入れ替えができないのだ。パーティー以外のメンバーは宇宙船で待機するので、宇宙船に戻ればパーティーチェンジをすることができるぞ。

⬆パーティーの構成人数は、なんと長嶋監督のバックナンバーと同じなのだ！

宇宙船へゴー!!

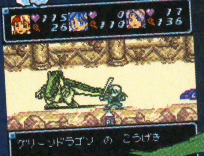
⬆➡パーティーを変更したくなったら、宇宙船に戻りましょう。GO to 宇宙船！

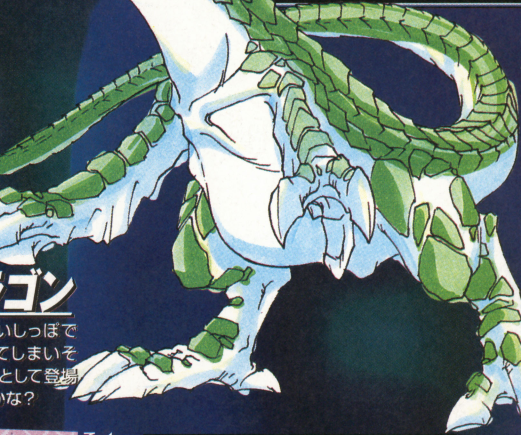
体験版をちょこっと紹介

今年の4月1日と2日に幕張メッセで開催された"東京ゲームショウ春2000"。じつはこのイベントのエニックスブースで、『スターオーシャン ブルースフィア』の体験版がプレイできたのだ。ここでは、その体験版の中身をちょっとだけ紹介。ちなみに体験版は、ゲームショウ用に作られたストーリーなので本編とは違うぞ。でも、ゲームの雰囲気を知ることはできるはずなので、ファンは必見!

いざぼうけんへ出発

⬆➡体験版では、クロードとプリシスが乗った宇宙船が故障するところから物語が始まる。まずは部品を捜しにマイルへ。





グリーンドラゴン

➡竜型のモンスター。長いしっぽで叩かれたら一撃でやられてしまいそうだ。どうやらボス的存在として登場するらしい。弱点はあるのかな?

どんな冒険が待ちかまえているのかな?

今年の4月1日と2日に幕張メッセで開催された"東京ゲームショウ春2000"。じつはこのイベントのエニックスブースで、『スターオーシャン ブルースフィア』の体験版がプレイできたのだ。ここでは、その体験版の中身をちょとだけ紹介。ちなみに体験版は、ゲームショウ用に作られたストーリーなので本編とは違うぞ。でも、ゲームの雰囲気を知ることはできるはずなので、ファンは必見!

⬅マイルに行く途中のガケでチサトに遭遇。迷ってるの?

➡いろいろ試してたらはしごが出てきた。これで脱出できるぞ。

⬆マイルの村長に仕事を依頼される。え、賞金首を捕まえろって!?

⬅賞金首を追ってマイル遺跡へ。この中に賞金首はいるのかな?

⬆遺跡の中はいろんな仕掛けがあるようだ。注意しながら進もう。

⬆賞金首のグリグリを倒したぞ!これで賞金をもらえちゃいますな。

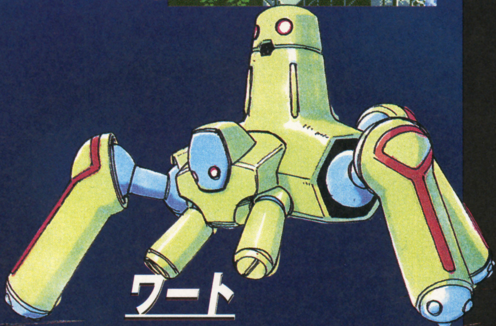
➡賞金はもらえたけど、宇宙船のパーツは見つからず。でもゲームは終了となるのです。

マップ上のモンスターについて

体験版ではマップ上にいるモンスターに接触すると戦闘になる。もちろん本編でもこのシステムを採用しているぞ。接触して戦闘に入るということは、もしかしたら後方からモンスターに接触されると、先制攻撃を受けてしまうかも……。このシステムについては、次回くわしく紹介する予定なので、それまで待つべし!

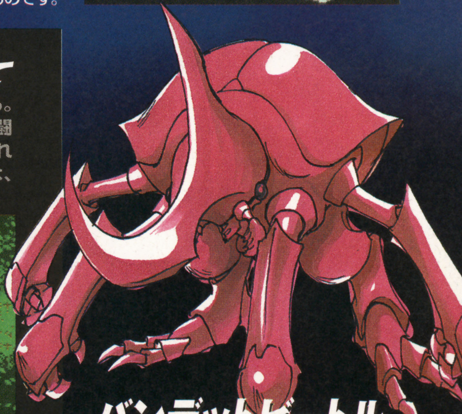
⬆マップ上に敵がたくさんいる。接触すると戦闘開始だ!

⬆接触しなければ戦闘にはならない。危険なときは逃げろ。



ワート

⬆機械系のモンスター。3足歩行タイプの不気味な外観。前方にあるふたつの突起はどうやらアームのようなのだが……。



バンデットビートル

⬆昆虫型のモンスター。カブトムシに似ているので甲羅が堅そう。かなり防御力が高いモンスターのようだ。

RPG（冒険・ファンタジー）
ゲームボーイ　アトラス
発売日未定　価格未定
©ATLUS 2000　※画面は開発中のものです。

あの名作RPGの最新作！
デビルを仲魔にして魔界を冒険だ！

真・女神転生デビルチルドレン 『黒の書』/『赤の書』

主人公やイベント、登場する敵などが異なる『黒の書』と『赤の書』が同時発売予定なのだ。

まずは戦闘システムを詳しく紹介するっ!!

➡パートナーや仲魔に命令して敵と戦わせる。主人公は司令塔役だ。

主人公・甲斐刹那と要未来は直接戦闘には参加しない。敵との戦闘はパートナーのクールまたはベールの役目なのだ。さらにデビライザーで仲魔のデビルを1体だけ召喚して戦わせることもできる。つまり、パートナーと仲魔の計2体で戦うことになるのだ。どの仲魔を使うかが重要になるぞ。

主人公は戦わない！

⬆パートナーや仲魔たちは、戦闘中にいろいろなことをしゃべるのだ。敵デビルの強さによってセリフが変わるみたい。

⬅敵デビルも負けじとしゃべりまくるぞ。なんか強烈な攻撃を仕掛けてきそうなセリフだなあ。死んじゃったらどうしよう。

戦闘コマンドはこんなカンジなのだ

たたかえ コマンドを選んで自分の思いどおりにパートナーや仲魔を戦わせる。以下の5種類のコマンドにつながるぞ。

こうげき➡ 戦闘の基本となるコマンド。通常はコレを選んでガシガシ戦おう。

まほう➡ マジックポイントを消耗して使用する魔法技。詳細は下で解説。

ひっさつ➡ 自分のHPを消費して通常攻撃よりも威力のある技をくり出す。

アイテム➡ 主人公が持っている攻撃アイテムや回復アイテムを使うときはコレ。

コール➡ 前線で戦う仲魔を入れ替えられる。1ターン消費するよん。

オート 仲魔たちに戦いを任せるコマンド。Bボタンを押せば途中でキャンセル可能。弱い敵と戦うときに使ってちょーだい。

こうげき➡ どちらかが全滅するまで、ひたすら通常攻撃をくり返すコマンド。

リピート➡ 直前に選択したコマンドをどちらかが全滅するまでくり返すのだ。

⬅これらのコマンドを慎重に選んで戦いを有利に進めてちょーだい。

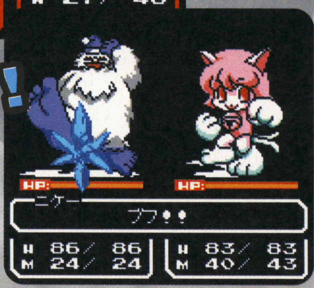
『黒の書』の主人公
甲斐 刹那
with クール
➡デビルを封じ込めて召喚できる特殊な銃、デビライザーを持っている少年。

『赤の書』の主人公
要 未来
with ベール
➡ミライちゃんもやっぱりデビライザーを持っております。女の子なのにねー。

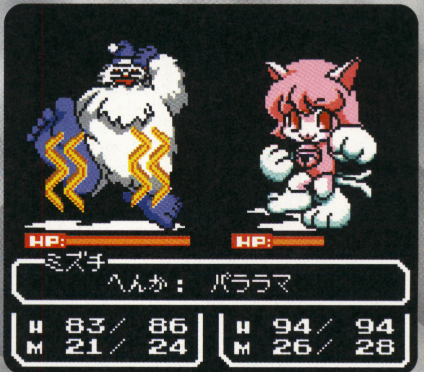
☆ 魔法を駆使してデビルを倒せ！ ☆

魔法には多種多様な攻撃魔法と補助魔法があり、それぞれ7種類の属性（木、火、土、金、水、陰、陽）に分けられているのだ。木は火に弱いとか、そういった属性どうしの関係も考えて使わないとダメってことだね。魔法を使いこなすことが勝利への近道なのだ。

⬅ハマといえば魔を破る魔法。霊などに絶大な効果を発揮したけど、今回はどうなのかな？



➡見るからに氷っぽい魔法だね。つーか雪男にブフとか使ってもあまり効かないような気がする。



⬆パララマは敵をマヒさせる魔法かな？攻撃っていうよりは補助魔法だね。

敵デビルと会話して仲魔になってもらおう

『真・女神転生』シリーズでおなじみの会話システムももちろん健在。敵デビルと交渉することによって、自分の仲魔に引き込むことができるのだ。交渉も戦闘と同様、パートナーや仲魔を使って行うことになるぞ。交渉するデビルと同じ属性のデビルに交渉させれば仲魔になってもらいやすいなど、それぞれの性格に合わせた戦略も重要になってくるのだ。また、敵デビルに攻撃し、ダメージを与えてからの交渉も可能。攻撃することで仲魔になりやすくなるデビルもいるらしいぞ。ちなみに仲魔にしたデビルは、デビル図鑑“デビダス”に登録される。デビダスをコンプリートさせることも楽しみのひとつってわけ。

交渉役は仲魔かパートナー

⬅まかせとけ！　ってコトはよっぽど自信があるんでしょう。そんじゃ任せた！

➡話しかけるとお金をくれることも。つーか、コイツは一生懸命ナニをやってお金を貯めたのか？　疑問です。

敵デビルの反応はさまざま

➡交渉失敗！　そんなに戦闘を楽しみたいならつきあってやるぜ。

そんなに強いの？

どんどんデビルを仲魔に引き込め！

⬅うまく交渉して仲魔に引き込むのだ。100マッカぐらいケチらずやっちまえ！

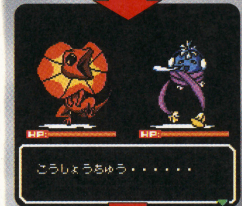
➡デビライザーに入りきらなかった仲魔は、ヴィネセンターに転送される。

敵デビルとの会話の流れ

交渉成功

⬅まずは交渉する相手を選ばなくちゃねー。どっちのデビルが強そう？

⬅パートナーと仲魔のどちらに交渉させようか？　やっぱパートナーかな。



⬅交渉中で〜す。緊張の一瞬ですな。頼むからうまく説得してくれよ〜。

⬅成功！　仲魔になるとデビライザーに登録され、いつでも呼び出せるぞ。

⬅仲魔には好きなニックネームをつけられるのだ。つけなくてもいいけど。

交渉失敗

⬅今度はこのデロ〜ンとしたヤツと交渉だ！　じゃあベール、頼んだよん。

⬅うまくいきそうですか。それじゃ大船に乗ったつもりでいるからヨロシク。

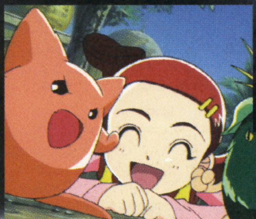
⬅交渉中で〜す。まあうまくいくって言ってんだから信用してあげよう。

⬅ガーン！　弱い人には興味ないってか。じゃあワタシは弱いってコト？

⬅交渉が失敗すると、敵デビルが襲いかかってきたり、逃げたりするのだ。

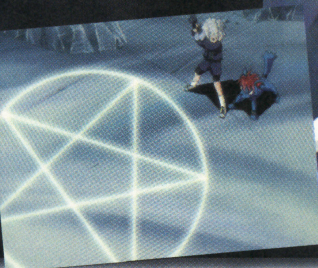
『デビルチルドレン』イラストギャラリー

アトラスさんから刹那や未来の美麗なイラストが届いたので、ここで一気にご紹介させていただきます。じっくり見てねん。



➡仲魔と戯れる未来ちゃん。キャワイイッ！

⬆仲魔を合体させてるところですな。カッチョイイ！



⬇➡地面にデビライザーを発射して仲魔を召喚する刹那くん。バッチリ決まってるネ！

今月の デビル紹介

ユニコーン
種族：カミ
属性：日

⬅馬に角が生えたようなデビル。バンドではない。

ヒッポウ
種族：アクマ
属性：月

➡口から吐いた火が頭とか尾に燃え移った説。

バンシー
種族：レイ
属性：水

⬅顔色が悪くなっちゃったから泣いてる説。

スィームルグ
種族：ミュー
属性：木

➡尾が大爆発しちゃったお気の毒な鳥なのだ。

真・女神転生シリーズといえば

会話によって仲魔にしたデビルどうしを合体させ、より強いデビルを作り出すことができる合体システムは、もちろんこの『デビルチルドレン』にも採用されているぞ。右ページで紹介している基本的な合体法則以外にもさまざまな法則があるので、デビルを合体させるだけでも長く楽しめることうけあい。さらに合体事故というものも存在し、法則を無視したデビルがいきなりできる場合もあるっていうんだから奥が深いよね。

➡合体でしか仲魔にすることができないデビルも存在するらしい。真相はまだ謎に包まれております。

⬅パートナーは、仲魔と合体させることによってパワーアップしていくのだ。どんどん合体させよう。

☆ 合体は合体施設で行うのだ ☆

仲魔やパートナーを合体させるには、合体施設に行かなければならない。施設では合体についての説明を聞くこともできるぞ。なお『黒の書』ではあやしい館、『赤の書』ではあやしい研究所という合体施設があるのだ。

アヤシイおっさん

➡あやしい館にいる顔色の悪いオッサン。合体についていろいろ知ってる説。

アヤシイやかたで合体だ

⬆「アヤシイやかただ」とか顔色の悪いオッサン自らが言ってるのが潔くてよいです。まあ仲魔を合体させる施設が怪しくないわけないし。つーか安直なネーミングですな。

⬆さっそく顔色の悪いオッサンに合体について聞いてみました。ふむふむ、合体には純血合体と混血合体があるんですか。つーか合体の法則については右ページで。

いろいろ聞こう

⬅パートナーのことも知ってるなんてただ者じゃないな。さすが顔色の悪いオッサンだけあるってもんだ。ていうか本名はフランケン。

「黒の書」と「赤の書」では同じ合体でも結果が違う

右の写真はアーマンとミズチの合体結果。『黒の書』ではウオッチャー、『赤の書』ではアンズーになっているのがわかると思う。つまり、『黒の書』と『赤の書』では、同じ合体の組み合わせでも結果が違うのだ。こりゃ両方買わないと。

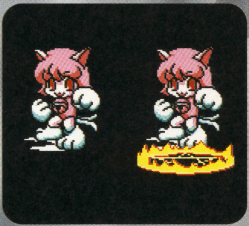
まったく違う仲魔になることも

やっぱり合体システムだよね

☆ 合体の法則はいろいろあるぞ ☆

純血合体　同じ仲魔どうしを合体させる

同じ種類のデビルどうしを合体させると、姿はそのままで純血度が高くなる。純血度が高いデビルをほかのデビルと合体させると、純血度が高いデビルのステータスがアップするぞ。純血度を頭に入れて効率よくデビルを強化しよう。



⬆試しにネコマタとネコマタを合体させてみると……。

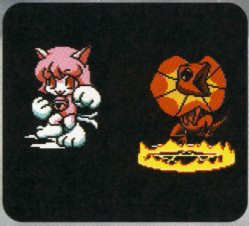
⬇合体結果もやっぱりネコマタ。

同じ仲魔で強さがアップ！

⬆最大HPとMPがアップ！　強くなってますな。

混血合体　違う仲魔どうしを合体させる

違うデビルどうしを合体はちょっと複雑。同じ組み合わせでも選んだ順番によって合体結果が変わるのだ。たとえばAとBの2体を合体させる場合、A＋BとB＋Aでは違うデビルになるぞ。選ぶ順番も気にしなきゃダメってわけ。



⬆ネコマタとサンドドラゴンを合体させるとニケーになる。

⬇おなじみのセリフですな。

結果はさまざまなのだ

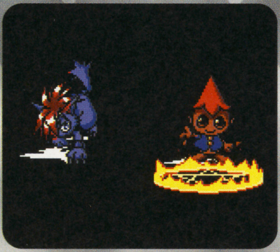
⬆合体前の仲魔の魔法や技を継承することもできる。

パートナー合体　パートナーと仲魔を合体させる

主人公は戦闘で得た経験値によってレベルアップしていくけど、パートナーは仲魔と合体させることによって強くなっていくのだ。パートナーは合体させても異なるデビルになることはないので、安心して合体しまくろう。

⬆パートナーは戦闘の主力だからどんどん強化しないとね。

⬇合体すると姿が変化することも。



パートナーの強さがアップ！

⬆アタックがアップ！　この調子で強化していこう。

コマイヌ
種族：カミ
属性：日

⬅神社とかによく2体セットでいるヤツですな。

ナイトメア
種族：レイ
属性：ゼネラル

➡何かをたくらんでいそうな口が悪夢っぽい。

キジムナー
種族：ヨウマ
属性：コモン

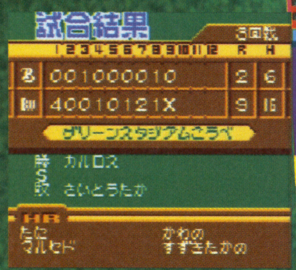
⬅果物みたいなデビルだね。食べたくないけど。

カロン
種族：ミュー
属性：火

➡船もないのにオールを漕いでるなんてヘンなの。

シミュレーション(野球)
ゲームボーイ　ナウプロダクション／メディアギャロップ
2000年7月7日発売予定　4300円（税別）

©2000 NOW PRODUCTION ©2000 MEDIA GALLOP（社）日本野球機構公認／11球場公認



データナビプロ野球

DATA-NAVI PROFESSIONAL BASEBALL

4月から始まったプロ野球のペナントレース。キミが応援している球団の成績はどうかな？ 満足している人もそうでない人も、ぜひこのゲームをプレイしてみてね！

2000年7月7日にゲームボーイでプロ野球が開幕!!

テレビでプロ野球の試合中継を見ていて「そこはバントでしょ」とか「なんで代打使わないの！」なんて思う人も多いはず。そんな人におすすめのゲームが、プロ野球チームの監督気分が味わるシミュレーションゲーム『データナビプロ野球』。今回はこのゲームの秘密を大公開！

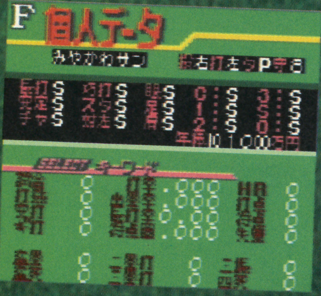
⬆キミの采配でお気に入りの球団を日本一にさせよう。

ひみつ1 各種データが編集可能

『データナビプロ野球』の最大の特徴であるデータ編集機能。この機能によって、選手の各能力を細かく設定することができるので、シーズン途中に加入した選手がいても即座に対応できる。オリジナル選手を作ることもできるので、1チームまるごとオリジナル選手にしたり、全チームをオリジナル選手にした架空リーグで遊ぶことも可能。もちろんオリジナルチーム専用の、ユニフォームやチームロゴも用意されているぞ。

⬆野手なら長打力や守備力、走力。投手なら球速やコントロール、投球技術、回復力など細かく設定することができるぞ。

オリジナルチームも作成できるぞ！



⬆➡ロゴやユニフォームを変えて、オリジナルチームを作ることもできるぞ。監督の思考パターンを変えることも可能だ。

ひみつ2 プロ野球チームの

自分の使用したいチームを決めたら、さっそくペナントレース開始だ。プレイヤーは先発投手とスタメンの決定から始まり、試合中のサインや選手の交代など監督としてやるべきことはたくさんある。攻撃時には、バントや走塁の指示。守備時には守備位置の変更をすることができるぞ。また、ブルペンにリリーフ投手を送って投球練習をさせることもできるのだ。試合中の指示をコンピューターに任せることができるオートモードもあるので、監督としてだけではなく観客としてペナントレースを観戦して楽しむこともできるぞ。

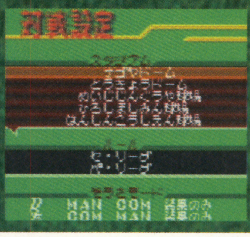
⬆まずは先発投手とスタメン選手のオーダーを選択しよう。調子のいい選手を使えば、勝率もグーンとアップするぞ！

野村ID野球？
長嶋カンピューター？

ひみつ3 2000年の最新実名選手

このゲームでは、2000年度のプロ野球最新実名選手データを採用しているのだ。もちろん球団名とホーム球場名も実名だぞ。各チームの選手は30人登録されていて、ひとりの選手に対してそれぞれ10以上のパラメーターと年俸が設定されているのだ。

⬅30人ずつ登録されている。その数なんと360人だ！
➡各チームの選手は実名で



⬅試合を行う球場だってひらがなで表示されているけど、ちゃんと実名なのです。

ひみつ4 各成績を細かく表示

このゲームでは打率や打点、防御率などの成績以外にも、得点圏打率や盗塁成功率、被安打数など各選手の成績が詳細に記録されていく。また、各チームごとのチーム打率やチーム防御率も記録されていくのだ。ペナントレース終了後には、MVPやベストナインなどの表彰選手が発表されるぞ。

⬆個人の打率や本塁打数、盗塁数のトップ20を見ることも可能。

⬆チームごとの打率や防御率を表示することができる。もちろん勝率も表示されますぞ。

⬆個人ごとの細かい成績を見ることだってできる! 野球ファンにはたまりませんな。

ひみつ5 このゲームで今年のペナントレースを占った!

実際のプロ野球最新選手データを採用しているこのゲームで、今年のペナントレースの結果を予想してみよう。セ・リーグの優勝は僅差で中日ドラゴンズ、パ・リーグの優勝は西武ライオンズとなった。また、日本シリーズを行ったところ、日本一に輝いたのは西武ライオンズという結果になったぞ。

	セ・リーグ		パ・リーグ
優勝	中日ドラゴンズ	優勝	西武ライオンズ
2位	広島東洋カープ	2位	オリックスブルーウェーブス
3位	読売ジャイアンツ	3位	日本ハムファイターズ
4位	阪神タイガース	4位	大阪近鉄バファローズ
5位	横浜ベイスターズ	5位	千葉ロッテマリーンズ
6位	ヤクルトスワローズ	6位	福岡ダイエーホークス

※最終調整前のソフトでプレイした結果です。

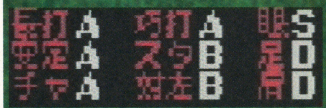
ひみつ6 キーワードを使ってオリジナル選手を作れ

選手データの編集ではひとつずつ選手のデータを変更するだけでなく、用意されたキーワードを組み合わせて選手の全能力を決めることもできるのだ。用意されたキーワードには、現役で活躍するプロ野球選手と有名なOB選手の名前や"人気者"、"核弾頭"といった単語が用意されているぞ。ここでは、それらのキーワードを使って何人かの選手を作ってみたのだ。

⬆いろいろなキーワードを組み合わせて選手を作ることができる。かなり楽しいぞ!

野手編

No.1助っ人+オレ流4番

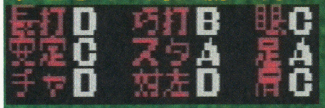


⬆メジャーリーガーのような"助っ人"と落合ばりの"オレ流4番"を組み合わせてみたぞ!

王+安打製造

⬆王貞治と"安打製造機"というキーワードを組み合わせる。長打力が低くなってしまった……。

クセもの+馬に勝つ男



⬆"クセもの"、"馬に勝つ男"という一風変わった組み合わせ。巧打力とスタミナがやたら高くなった。

投手編

ドクターK+マジシャン

⬆三振をたくさん取れるピッチャーの異名である"ドクターK"に"マジシャン"を組み合わせた。

星野+オリエンタル

⬆ドラゴンズの星野監督と"オリエンタル"を組み合わせると、スタミナと安定度が高い選手に。

東尾+100球肩

⬆ライオンズの東尾監督(200勝投手)と"100球肩"というあまりよくないキーワードの組み合わせ。

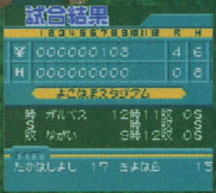
上原+松坂

⬆昨年の怪物ルーキー、ジャイアンツの上原投手とライオンズの松坂投手を組み合わせてみたぞ!

監督気分を味わおう

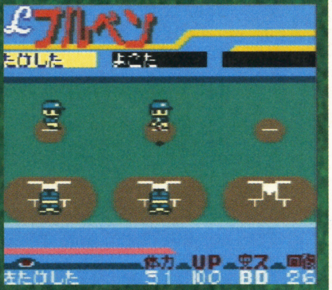
➡試合中は基本的に選手任せでオーケーです。あとは見守れ。

⬅プレイヤーは監督としてバントや走塁の指示を出せるぞ。



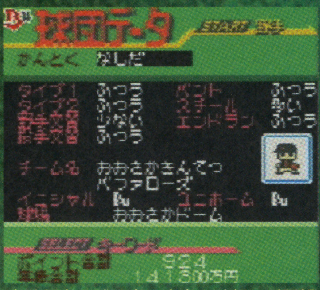
➡選手交代のタイミングもゲーム重要。勝負を左右するぞ!

このゲームではリリーフ投手をブルペンで投球練習させることができる。これがかなり重要。投球練習で肩を温めさせずに投手をリリーフさせると、その選手が持っている能力を十分に発揮できない。そのためメッタ打ちにあう可能性が高くなるので注意しよう!



⬆まえもって投手はブルペンへ送って、肩を温めておく必要があるので注意せよ。

データを採用



⬆監督名と球団名も実名。監督の采配傾向も実際に近いデータになってるぞ。

ひみつ7 オープン戦や日本シリーズもある

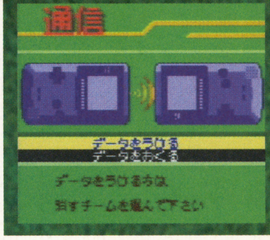
ペナントレース以外にも、オープン戦、オールスター戦、日本シリーズ戦で遊ぶこともできるぞ。

⬅オールスター戦や日本シリーズでもプレイできちゃう!

⬆日本シリーズはペナントレースの全日程を終了していないとプレイできない。

ひみつ8 赤外線通信対応

このゲームは赤外線通信に対応している。自分で作ったオリジナルチームを、友だちのゲームボーイに送ることができるぞ。



⬅友だちの作ったチームと対戦して遊んでみよう。

©2000 Nintendo ※画面は英語版のものです。

あの『エキサイトバイク』が華麗にカムバック!!

EXCITEBIKE 64 エキサイトバイク

ファミコン世代にはおなじみのレースゲームが装いも新たにニンテンドウ64に帰ってきた！　ファミコン版のエディットモードでジャンプ台をズラーっと並べてピョンピョン飛び跳ねて遊んだ人も多いんじゃないかな？

オートバイのモトクロス競技を題材にしたレースゲームなのだ

'84年にファミリーコンピュータ用ソフトとして発売された『エキサイトバイク』が、格段の進化を遂げてニンテンドウ64に登場！　勝負の舞台となるコースはボリュームたっぷり、操作できるライダーも個性的なメンバーがそろっているぞ。さらに好みのコースを自分でデザインできるエディット機能までついているので、ひとりでも対戦でも盛り上がることうけあい。まさに大満足まちがいなしのレースゲームなのだ。

ライダーを選べ

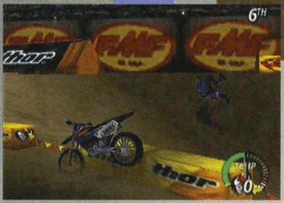
➡まずはライダーを選ぶ。いろいろなタイプのライダーが用意されているぞ。

➡画面右下の特性値をよく見て自分に合ったライダーを捜そう。こいつはどう？

みんな個性的

豪快なジャンプ！

➡右からも豪快なジャンプ。まるで空中戦のような大迫力のレース展開なのだ。



⬅転倒シーンも超リアル！やっぱりボタンを連打してバイクまで走るのかな？

痛そうですな

いよいよスタート！

⬅6台のマシンがズラリと並ぶスタートシーン。なかなか壮観ですなあ。

➡観衆に囲まれたインドアでのレース。コースは非常に緻密に設計されているぞ。

室内でのレースだ

⬆3Dスティックとボタン操作の組み合わせで、曲芸的なスタント技が披露できる。

砂漠でのレースも！

➡広大な砂漠でのレースでは、矢印を頼りにチェックポイントを捜し出すのだ。

⬅自分のゴーストと競えるタイムアタック。限界を目指して走りまくるのだ！

タイムアタックもある

自分だけのコースをデザインできる!!

ファミコン版で好評だったエディット機能はもちろん健在。ジャンプ台やヘアピンコーナーをはじめとする多彩なパーツを配置して、自分独自のコースを手軽にデザインできるのだ。正統派コースから受け狙いのギャグコースまで、いろいろなコースを自由自在に作りまくろうぜっ！

パーツを配置するのだ

⬅ヘアピンコーナーを配置すると減速しなきゃならないからストレスが溜まるかもね。

➡トリッキーなコースに欠かせないジャンプ台を配置。ジャンプするのは気持ちいいし。

いろいろなコースを作って楽しもう!!

最大4人まで同時プレイ可能！！

レースゲームっていったら、やっぱり友だちとの対戦がアツイよね。この『エキサイトバイク64』も最大4人まで同時に対戦できるぞ。さらに左下の写真のようなサッカーボールを使った対戦ゲームなど、いろいろなモードがあるので、友だちと盛り上がるのに持ってこいなのだ。

多人数プレイで盛り上がれ！

➡これは上下2分割によるふたり対戦。コンピューターが操る2台も参加している。

⬅こちらもふたり対戦画面。大きなサッカーボールを奪い合っているけど、これはいったい……!?

巨大なサッカーボール!?

サバイバルアクション(ホラー)
カプコン
発売日未定　価格未定
©CAPCOM CO LTD.

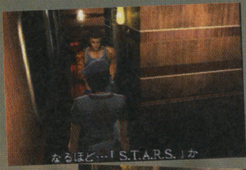
BIOHAZARD 0

バイオハザード Ø

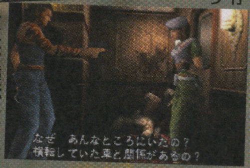
『バイオハザード』シリーズでおなじみの敵は、本作でも健在。見慣れた顔ぶれが登場して、ファンとしてもひと安心……のわけないよね。当然だけど、恐さだって変わらないままなのだ。

今回もやっぱりゾンビ犬が飛びかかってくるんです!!

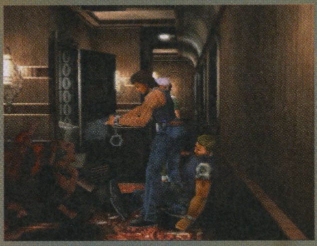
奥深いストーリーと謎を解くおもしろさ、そして敵を倒してギリギリの状況で生き延びる快感。それらを全部味わえちゃうのが、この『バイオハザード0』(以下『バイオ0』)の醍醐味といえるだろう。今回、新たに到着した写真を見ると、まず画像が一段と美しくなっているのにビックリ。これだけでも、カプコンの開発スタッフがかなり気合いを入れているのが感じられるんじゃないかな? さらに、車内で発見された生存者らしき男の姿も公開。彼はいったい何者で、どんな状況で列車に乗り合わせたのか? そして、何か事件に関しての有力な情報を持っていたりするのだろうか……いろいろと想像が広がっていくよね。それでは、待望のゲーム画面を一挙に紹介していくぞ!



⬅S.T.A.R.S.の存在を知っているような口ぶりのビリー。



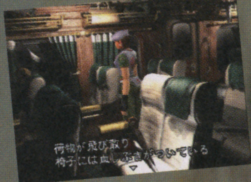
➡車が横転してしまうような状況が発生したらしい。



⬆ぐったりと壁にもたれかかっている、金髪の男。服装からすると警察関係者のようだが、何者なのだろうか。

⬅食堂車のための倉庫だろうか。有効なアイテムがありそうな雰囲気だ。

⬇逃げる間もなく襲われたのか。現場に残る爪痕が凄惨さを物語る。

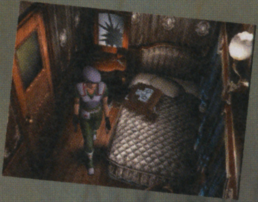


⬅狭い通路で、レベッカと背中合わせになりながら銃を撃つビリー。

➡1体を倒しても、敵はつぎつぎと襲ってくる。背後から迫る敵をしのげるのか!?

グラフィックが美しいだけに、車両の各所に残されたゾンビによる襲撃の跡が、より生々しく見えるのだ。プレイヤーはさまざまな場所を調べ、事件解決につながる手がかりを見つけなければならない。さらに、レベッカとビリーのふたりをうまく操って、一刻も早くこの地獄のような空間を脱出しよう。

これはまだ惨劇の序章にすぎないのか……?

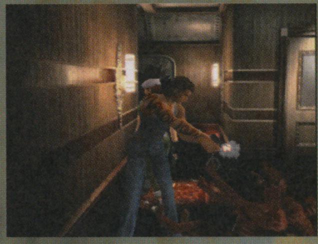


⬆個室を調査するレベッカ。ベッドの上の鞄が気になるところ。

➡敵は相当な怪力の持ち主? 乗務員の殺されかたは尋常じゃない。

⬅喉笛めがけて飛びかかるゾンビ犬。背後は壁で逃げ場なし!!

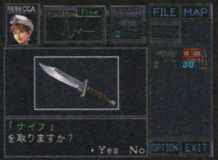
➡体をひねってかわそうとするが、ゾンビ犬もついてくる!



⬆間一髪でとどめを刺すビリー。紙一重で生き延びる緊張感がたまらないのだ。

定番アイテムも用意されてます

今回到着したアイテムの情報はふたつ。そのひとつであるナイフは、弾切れなどはないものの、ゲームに登場する武器のなかでも攻撃力は最低。でも、もしかしたらレベッカとビリーでは攻撃力に変化が出る、なんてこともあったりして!? そして、ほかの色と調合することで効能を強化できたハーブだが、化学知識が豊富なレベッカが扱うことで、さらに新たな使いかたが生まれるかもしれないね。

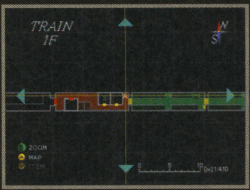


⬅ナイフです。これのみでクリアーする猛者もいるんです。

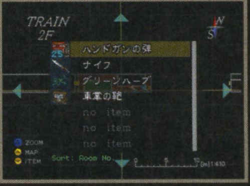
➡グリーンハーブです。ベーシックな体力回復アイテムです。

超便利なマップ!

いろいろな場所を動き回るのに欠かせないのが、現在地がわかるマップ。『バイオ0』でもちゃんと用意されている。舞台が列車の車両ということで、ちゃんと細長くなっているぞ。2階建ての車両なので、階層は上下に切り替えて表示することになるようだ。さらに、『バイオ0』ではアイテムを好きな場所に置くことができるのだが、そのすべてをマップ画面で確認できるのだ。これはとても便利だ。



⬅車両のマップ。列車の外にも出られるのだろうか?



➡置き場所がひと目でわかる。忘れっぽい人も安心。

RPG(冒険)
チュンソフト
2000年夏予定 価格未定

© CHUN SOFT

あっぱれ!!

今月も『風来のシレン2』の情報をお届けするぞ!!

不思議のダンジョン 風来(ふうらい)のシレン2

鬼襲来(おにしゅうらい)!シレン城(じょう)!

入るたびに構造が変化するダンジョンが多くのゲームファンを魅了した『不思議のダンジョン』シリーズ。その最新作『風来のシレン2』の新情報をお届けするぞ!

先月号にて紹介した"城作り"や"敵キャラクター"についての情報はいかがだったかな?「もっといろんな情報を教えてくれ!」と思っているそんなあなたに、今月も『風来のシレン2』の新情報だ。今回は、なんと当編集部が入手したスクープ映像を一挙大公開! もちろんただ見せるだけではなく、写真からわかった新事実もお教えするぞ。『シレン』ファンは要必見ですな。

⬆この"おにぎり"があるということは、今作でも満腹度があるということだね。

⬅弱くてかわいいマムルも健在です。今回も最弱キャラなのか!?

⬆のどかなナタネ村の風景。この村を鬼の襲来から守るための城を築くことになるのだ。

➡寝ているモンスター発見。音を立てずに近づいて、いっきに倒そう!

スクープその壱 私は槍を見た!

まずはしたの写真に注目。なんとシレンが槍を持って戦っているではないか! これまでの『風来のシレン』に登場した武器は、剣、鎌、弓、斧、つるはし、こん棒だったけど、今作からは槍を加えた7種類の武器が装備可能になるぞ。槍の特徴は、2ブロックさきの敵を攻撃できること。しかし、槍は両手持ちの武器なので盾を持つことができないのだ。槍と剣が合成できるかどうかはまだ不明……。合成についてはわかりしだいお伝えするぞ。

これがスクープ映像

⬆➡両手持ちの槍は盾が装備できないので、防御力が低くなってしまうのが難点。

スクープその弐 戦慄!!モンスターの攻撃!!

右の写真を見てほしい。ズドンに突き飛ばされたシレンが後方に吹っ飛んでいくさまが写っている。このあと、シレンは戦慄の体験をすることになるのだ。なんとダメージを受けて、崖の手前で止まるのではなく、そのまま崖下に落ちてしまうぞ!

⬅巨大なモンスター、ズドンに突き飛ばされたシレン。ピンチ!

⬆すでに4マス分突き飛ばされているのに、止まる気配なし。いったいどうなる?

⬆なんとそのまま崖っぷちまで突き飛ばされた。さらに下に落ちてしまったぞ!

スクープその参 ワナにはまったシレン!!

"転び石"につまずいてしまうと、持っている道具が散らばって落ちてしまうよね? 今作では、川や池の手前にある"転び石"でつまずくと、なんと水の中に道具が落ちてしまうのだ! また、散らばった道具がほかのワナのうえに乗ると、そのワナが作動することもあるらしいぞ!

転んじゃったよ

⬆➡道具が水の中に落ちた。水の中の道具を拾う方法はあるのかな?

スクープその四 シレン事故死!か?

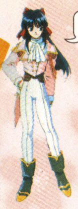
右の写真では、"大型地雷"を踏んで吹っ飛んでいるシレンが写っている。爆風で敵を倒すことができるが、シレンの受けるダメージも計り知れない。このような新しいワナが、ダンジョン内には数多く仕掛けられているぞ。

⬅モンスターとともにシレンも吹っ飛んだ! これはかなり危険な罠だね。

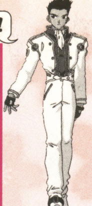
新作スクープ

アドベンチャー（ドラマ・育成）
ゲームボーイ　メディアファクトリー
2000年7月28日発売予定　価格未定

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996.2000
©RED 1996.2000 ©MEDIA FACTORY 2000　※画面は開発中のものです。



タイトル画面も初公開!!



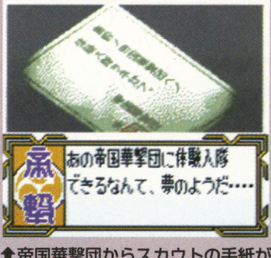
サクラ大戦GB 檄・花組入隊!

Sakura Wars

1ヵ月の期間内にさまざまな訓練を受けて自分の能力を向上させ、帝国華撃団卒業試験の合格を目指すことになる『サクラ大戦GB 檄・花組入隊！』。300を越えるイベントと数種類のエンディングが用意されているので、何度でも遊べちゃうゲームなのだ！

PROLOGUE

黒之巣会との激しい戦いのあと、帝都の平和を守る帝国華撃団は新戦力を求めていた。その条件は“将来的に帝国華撃団の一員にふさわしい、優れた霊力を持つ人物”ということ。そんなある日ただの民間人であった、あなたのもとに帝国華撃団副司令の藤枝あやめが現れる。彼女は、なんとあなたを帝国華撃団にスカウトしたいと言ってくるのだ。半信半疑になるあなた。しかし、後日帝国華撃団から“ぜひ体験入隊をしてほしい”という正式な手紙が届くのだった。



⬆帝国華撃団からスカウトの手紙が届きましたぞ。ファンには涙モノ！

⬇帝国華撃団の米田司令官がプレイヤーを出迎えてくれますぞ！

オープニングから体験入隊2日目までを大公開！

プレイヤーは帝国華撃団の見習い隊員として、帝劇で1ヵ月暮らすことになる。この期間に訓練を行って自分の能力を高めたり、帝劇のメンバーと交流を深めたりするのだ。今回は、体験入隊を開始した初日から2日目までのながれを紹介しよう。

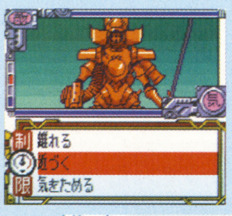
⬅いよいよ帝国華撃団に入隊。わくわくしちゃいますなあ。

初日　大帝国劇場での生活がいよいよ始まるのだ！

まず、初日にやることは花組隊員たちとのあいさつ。このあいさつのシーンは、制限時間内にコマンドを選択する“LIPS”による会話になる。あいさつのしかたで、隊員たちのプレイヤーに対する印象が変わってくるぞ。また、模擬戦闘によるプレイヤーの霊力テストも初日に行われるイベントなのだ。

⬆花組隊員の真宮寺さくらとあいさつ。このあとの対応のしかたにより、さくらのプレイヤーに対する印象が変わる。

➡あいさつが済んだら、おつぎは霊力テストだ。



⬅テストは模擬戦闘によって行われるぞ！

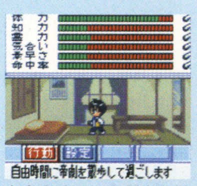
➡テストが終わったら、明日に備えて寝ましょう。

2日目　見習い隊員としての生活がスタートしたぞ！

2日目からは本格的に帝劇での生活が始まる。1日のスケジュールは右の表を参照してくれたまえ!!　“訓練”では花組隊員それぞれによる訓練を受けることができるぞ。もちろん訓練を行ってくれる隊員によって、上がる能力が違ってくるのだ。

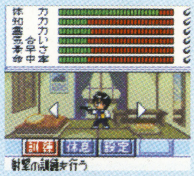
一日の生活スケジュール

午前	自由時間
	訓練
午後	自由時間
	訓練
夜	見回り
	就寝



⬆自由時間は帝劇内を散策することができるのだ。

⬇アイリスとLIPSでの会話。どれを選ぶ？



⬆帝国華撃団の卒業試験合格を目指して訓練だ！

ポケットサクラ情報〜!!

6月23日に発売される携帯ゲーム『ポケットサクラ』(3500円)は、赤外線を使って本作と通信することができる。『ポケットサクラ』で貯めたポイントを本作のお金に変換し、本作にあるグッズショップで買い物ができるぞ。

イラスト／藤田幸久

⬅スタート地点の大帝国劇場まえだ。

⬅帝劇三人娘のひとり、由里が登場。

※現在ローソンで予約受付中! 5月31日まで。急げ!!

釣り(ロールプレイング・シミュレーター)
ビクター インタラクティブ ソフトウェア
2000年5月26日発売予定　価格6,800円(税別)

©2000 Victor Interactive Software Inc.

ぬし釣り64 ―潮風にのって―

釣りゲー最高！

釣りゲームの不朽の名作、『ぬし釣り』シリーズの最新作がニンテンドウ64で登場。"つりコン64"に対応しているこのゲームでは、魚の種類によって"引き"や振動が変わってくるぞ！

いよいよ『ぬし釣り』シリーズ最新作が登場!!

毎回コミカルなストーリーでファンを楽しませてくれる、釣りを題材にしたRPG『ぬし釣り』シリーズ。今作で用意されているステージは、北海の離島、近海、防波堤、近海の離島などの5つに加え、初の海外ステージとなるハワイ沖、ハワイ島、南海の離島の計8ステージ。もちろん海外ステージでは、熱帯魚やカジキなどを釣ることができるぞ。

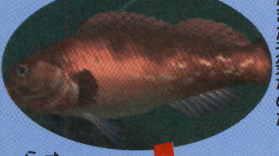
ゲームに登場する魚種は、なんと約120種。さらに、64GBパックで『川のぬし釣り4』のデータを使えば、さらに48種もの魚がゲームに加わるのだ！

⬆ここはハワイ島。建物の屋根にある看板に注目。文字がローマ字になってるぞ。

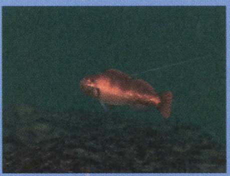
⬆魚種が増えたのは非常にウレシイ。いったいどんな魚が登場するのかなあ？

ここに注目してくだされ!!

実際の魚は泳ぎ疲れると、背ビレが立つ習性を持っている。じつはこのゲームでも、その習性をシミュレートしているのだ。つまり、リール糸がゆるんだときに糸を巻き上げるだけではなく、背ビレが立ったときにも糸巻き上げることができるわけだ。



⬅これは通常の状態。まだまだ元気なのだ。



➡魚が針に掛かったぞ。魚が疲れを見せたら糸を巻き上げろ。

⬅背ビレがビンビンに立ったら、いっきに糸を巻き上げろ。

背ビレがビンビンに立ったわ♥

兄編の序盤を大紹介

このゲームでは、兄、妹、父、母の4人の中から主人公を選ぶことができる。もちろん主人公によって、それぞれ違うシナリオが用意されているぞ。今回はこの4人の主人公の中から、兄のシナリオをピックアップ。ゲームの序盤を大公開しちゃいましょう。ちなみに兄のスタート地点は"北海の離島"からだぞ。

⬆ゲームが始まったら、まずは"イトウ釣り大会"で優勝しなくてはならないぞ。

これでバッチリ!! イトウ攻略法

兄のシナリオでは、まずイトウ釣り大会での優勝を目指そう。なぜなら、大会で優勝しなければそのほかのステージに移動することができないからだ。大会で優勝するには、最低でも198センチ以上のイトウを釣り上げなければならない。おすすめのフィッシングポイントは、大会申込場所から右側のほうへ歩いていったところ。そして、下の写真で○を囲っている場所で釣りをするのだ。ちなみに、大きい魚影がイトウだぞ。イトウはデカイので、釣りをするときは必ず体力を満タンにしておこう。さもないと、魚が針に掛かっても簡単に逃げられてしまうぞ。

⬆➡○で囲っている部分へキャスティングだ。小さい魚影はイトウじゃないぞ。ビッグなイトウを狙うべし

超大物っス!!

救命胴衣をゲット

見事イトウ釣り大会で優勝できたら、つぎは"救命胴衣"をゲットしよう。この道具があれば"船宿"からほかのステージへ移動できるぞ。"救命胴衣"は、自宅の真上にいる裸のおじさんが持っている。このキャラクターに、釣り上げたカラフトマスを1匹あげれば、"救命胴衣"をくれるぞ。

➡カラフトマスは、船宿の右の防波堤で釣れる。

タライをゲット

スタート地点となるこのステージでは"タライ"を入手することも可能。"タライ"を持っていなくても、ゲームを進めることができるが、できれば入手しておきたい。この道具はすし屋の左側にいるおじさんが持っているぞ。おじさんに200円かシシャモを2匹あげればオーケーだ。

⬅シシャモ2匹か、200円をあげるか迷うなあ。

RPG（ロボット）
ゲームボーイ　イマジニア
2000年7月発売予定　価格4,300円（税別）

©キャラクターデザイン：ほるまりん　制作協力：（株）講談社 コミックボンボン編集部
©1997/2000 Imaginner Co., Ltd.　©1997/2000 Natsyme Co., Ltd.

メダロット3

ファンはもちろん、いままで『メダロット』シリーズを一度もプレイしたことがないという人も楽しめる新システムが盛りだくさんの『メダロット3』。今月も最新情報をたっぷりお届けするぞ。

バトルフィールドが新しくなり、白熱したバトルが展開される

『3』ではより白熱したバトルを展開するために戦闘システムを一新！　いままではフィールド内を水平方向のみに移動していたメダロットに対し、今作は斜め方向にも動き回れるようになった。さらにダメージなどの特殊効果を一定のタイミングで与える8角形の地形エリアも追加され、火山や砂地、氷山など戦う場所によってメダロットにさまざまな特殊効果が生じるのだ。

⬆ジャングルフィールドでバトル開始！　どのような効果を持ったフィールドなのだろう。

⬇中央から現れたサルは、ランダムでフィールド内のメダロット1体に取り憑き、メダロットの移動スピードを遅くしてしまう。

手に入れたメダルを育てよう！

メダロットの属性を決定するメダルの熟練度によって、メダロットの強さが変化していくのだ。もちろん今作でもさまざまなメダルが用意されているぞ。しかも、ゲームに登場するメダルのほとんどがまったく新しい名称、絵柄になっているのだ。

設置 ➡トラップなどの設置系に最適なヒールメダル。

防御 ⬅帽子の絵柄のウィッチメダル。射撃系に最適なメダル。

威力 ⬅敬礼をしているヒーローメダル。防御系には最適だ。

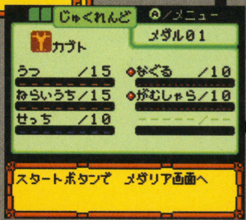
まだまだ登場する変形メダロット

メダロットが戦闘（ロボトル）中に変形する“メダチェンジシステム”。今月もメダチェンジを行うスクリューズの新たなメダロットを紹介するぞ。

育成がラクになるメダリアシステム

メダリアはメダルの熟練度の数だけ存在し、それをメダルの外枠に最大3つまではめ込むことができるのだ。たとえば格闘行動の熟練度がなく、格闘系パーツを装備してもかなりの確率で攻撃を失敗してしまう射撃属性のメダロットにメダリアを装着すると、メダリアの熟練度が反映されて、格闘系パーツをすぐに使いこなせるようになるのだ。

⬅メダロット研究所のナエから、メダリアをもらうことができるぞ。



➡初期状態で行動できないアクションも、メダリアを装着すれば行動可能。

今回の敵となる"スピリット"

エレクトラは電気を操る力を持ち、“磁気”を荒らして邪魔をしてくるぞ。ほかのキャラクターの能力はまだ不明。

新作スクープ

スポーツ・アクション
ニンテンドウ64　コナミ
2000年7月13日発売予定　7800円（税別）

© 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1993 JOC® ©1998 JOC TM
JOC公式ライセンス商品（JOC L-004）

がんばれ日本！

がんばれ！ ニッポン！ オリンピック2000

©2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.　©1993 JOC®　©1998 JOC TM

激しいボタン連打と微妙なスティック操作を要するスポーツゲーム、『がんばれ！ ニッポン！ オリンピック2000』がニンテンドウ64で登場！ 水泳競技の"水"の表現は必見の価値ありですぞ！

初心者も安心

各競技をプレイするまえには、コントローラーの操作方法を教えてくれる画面が表示される。これなら初心者でも安心だね。

←操作方法も、これを見ればバッチリです。

跳馬

←ボタンを押すタイミングが重要な競技だ。

槍投げ

←ボタン連打でパワーを上げ、投げる角度を調整するのだ。

日本をみんなで応援しよう！

『ハイパーオリンピック』シリーズの流れを汲む新たなゲームが登場。基本操作はこれまでのシリーズ同様に、ボタンの連打と押すタイミングを重視したシンプルなもの。選択可能な競技は、走り幅跳びや跳馬など14種目。日本代表の選手を操作しているときの「ニッポン！ チャ、チャ、チャ」というかけ声は必聴！ ゲームの雰囲気を盛り上げてくれること間違いなし！

選択可能競技

1.陸上100m	8.水泳100m平泳ぎ
2.陸上110mハードル	9.棒高跳び
3.走り幅跳び	10.ハンマー投げ
4.走り高跳び	11.鉄棒
5.3段飛び	12.跳馬
6.槍投げ	13.重量挙げ
7.水泳100m自由形	14.クレー射撃

クレー射撃

←左右から飛んでくるバード（クレー）を撃ちまくれ。

陸上100m

←ひたすら連打の100メートル。指がケイレンするまで連打せよ。

100m自由形

↑水泳競技もひたすら連打。スタートで緊張して出遅れないように。

棒高跳び

←棒から手を離すタイミングと、足を上げるタイミングが重要なのだ。

新作スクープ

スポーツ・アクション
ゲームボーイ　コナミ
2000年7月13日発売予定　4500円（税別）

© 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1993 JOC® ©1998 JOC TM
JOC公式ライセンス商品（JOC L-004）

がんばれ！ ニッポン！ オリンピック2000

©2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.　©1993 JOC®　©1998 JOC TM

オリンピックの人気種目で遊べちゃうスポーツゲーム、『がんばれ！ ニッポン！ オリンピック2000』がニンテンドウ64版と同時にゲームボーイでも登場。金メダル目指してボタンを連打しよう。

通信対戦で盛り上がろう！

この『がんばれ！ ニッポン！ オリンピック2000』はプレイステーション、プレイステーション2、ドリームキャスト、ニンテンドウ64、ゲームボーイの5機種で発売される。ゲームボーイ版の特徴は、通信ケーブルを使っての対戦プレイだ。携帯機という特性を活かして、いつでもどこでも友だちと対戦プレイを楽しめるぞ。また、ゲームボーイ版だけでしかプレイできない競技もある。選択できる種目については、右を参照してね。

↑踏切の位置とジャンプする角度が重要な走り幅跳び。理想の角度は45度ですぞ。

槍投げ

←やり投げも走り幅跳びと同じく、角度が重要。投げる角度は約45度だ！

陸上100m

←連打が命の競技だが、スタートのタイミングも重要なのだ。

これが選択可能競技だ

ゲームボーイ版でプレイできる競技は12種類。これらの競技の中で、フェンシングと卓球はゲームボーイ版のみで遊ぶことが可能。どちらの競技もボタンを押すタイミングが重要だぞ。

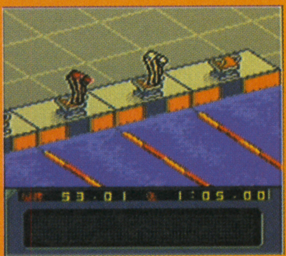
1.陸上100m	7.棒高跳び
2.陸上110mハードル	8.フェンシング
3.走り幅跳び	9.卓球
4.走り高跳び	10.跳馬
5.水泳100m自由形	11.重量挙げ
6.槍投げ	12.クレー射撃

フェンシング

➡ゲームボーイ版だけで遊べるフェンシング。さっそく試合開始だ。

←上段、中段、下段の攻撃を使い分けて戦おう。防御もできるぞ。

100m自由形



↑スタートの合図のまえにボタンを押すと、フライングになるので注意。

新作スクープ

RPG（冒険・ファンタジー）
ゲームボーイ　ハドソン
2000年6月2日発売予定　価格3980円

© 2000 HUDSON SOFT/2000 BIRTHDAY

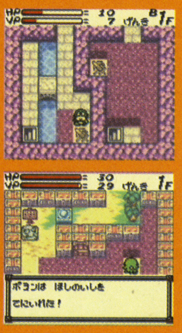
―大貝獣物語― ポヨンのダンジョンルーム2

あのポヨンがまたまた登場！ 次期貝獣仙人を目指して新たな冒険が始まる……

『大貝獣物語』シリーズのキャラクター、ポヨンが活躍するRPGの続編。7つのダンジョンの最深部にいるドラゴンたちからスタンプをもらい、貝獣仙人の座を獲得するのが目的なのだ。敵を倒したりアイテム見つけたりしながら、土に埋まったダンジョンを掘り進もう。

ダンジョンを掘って掘って掘りまくれ！

ダンジョンの中は、ほとんどが土に埋もれているので、掘りながら先に進むのだ。アイテムが埋もれていることもあるぞ。



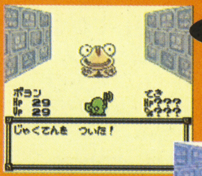
⬅土を掘らないと先に進むことはできないぞ。

⬆ダンジョンではいろいろな人に出会うのだ。

⬅ポヨンは石を拾うことで強くなっていくぞ。

戦闘システムは前作を継承

敵の弱点を狙うピンポイントアタックやモンスターの技を避けることができるリアクションアタックも健在なのだ。これらを使って戦闘を有利に進めよう。



ピンポイントアタック

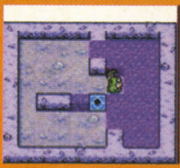
⬅攻撃時に敵のどこを狙うか決められる。弱点を見つけろ！

➡敵が攻撃してきたときに、避ける方向を選ぶことができる。

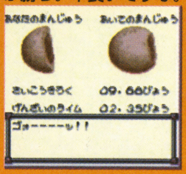
リアクションアタック

通信対戦もかなりアツイのだっ!!

貝獣村にある“かいじゅうネット”に行くと、バトルスタジアム、ダンジョンバトル、まんじゅうバトルの3種類の通信対戦を楽しむことができるのだ。友だちと対戦して盛り上がろうぜっ！



➡同じマップを同時に掘って、先にアイテムを発見したほうが勝ち。



⬇ボタン連打でまんじゅうを早く食べたほうが勝ち。早食いですな。

⬆ミニメカポヨンをチューンナップして戦わせるのだ。

新作スクープ

カードゲーム（キッズ）
ゲームボーイ　イマジニア
2000年6月10日発売予定　価格3980円

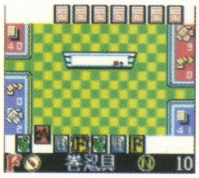
©ロッテ/BP・小学館・テレビ東京・NAS © 2000 Imaginner Co.,Ltd.

ビックリマン2000 チャージングカードGB

ビックリマンのシールやカードを集めてライバルたちと対戦!!

チョコやアニメでおなじみの『ビックリマン2000』を題材にしたカードゲーム。町のあちこちにいる対戦相手と勝負してカードを集め、デッキを強化していくのだ。また、手持ちのカードに同種類のシールをチャージすることでカードを強化することもできる。カードとシールの両方を収集する楽しみが味わえるってわけ。

⬆対戦相手はいろいろな場所にいる。勝負だ！

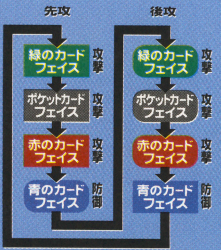


⬇カードを駆使して相手のHPをゼロにするのだ。

⬆コンビニではビックリマンチョコが買えるぞ。

レアシールをゲットせよ

ゲームの基本的な流れ



緑のカードフェイス

相手の手札を見たり、HPを回復したりといった補助的な緑カードが出せる。

⬅自分のHPにはつねに気を配れ！

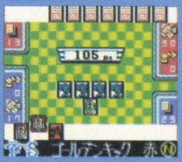
ポケットカードフェイス

攻撃用カードが出せる。複数のカードを組み合わせて役を作ることも可能。

⬅役を作れば攻撃力が倍増するぞ。

赤のカードフェイス

ここでは、攻撃力を増加させる赤の攻撃補助カードを出すことができるぞ。



⬅強力な攻撃をさらに強力にしよう。

青のカードフェイス

相手が防御カードを出して、こちらの攻撃のジャマをするフェイスなのだ。

⬅相手のカードを消すこともできる。

新作スクープ

アクション(キッズ・アニメ)
ニンテンドウ64　エポック社
2000年7月発売予定　価格6800円（税別）
©藤子プロ・小学館・テレビ朝日　©2000 EPOCH CO.,LTD

ドラえもん3 のび太の町SOS!

ドラえもんやのび太になって謎を解き明かそう！

今度のドラえもんは、さまざまなひみつ道具を駆使して謎を解き、敵を倒す3Dアクションアドベンチャーゲーム。キャラのアクションも増え、より一層ゲームを盛り上げるぞ。

ひみつ道具の一部を修理に出すため、未来に行っていたドラえもんが帰ってくると、のび太の町が町ごとダクト星のバグル帝王にさらわれてしまった！ダクト星にはのび太の町だけでなく、ほかの惑星から同様にさらわれた町や森、洞窟、塔などが……。プレイヤーはドラえもんやのび太を操り、さらわれた町を取り戻すためバグル帝王に立ち向かうのだった。

⬆夏休みの宿題ができずに悩むのび太が、謎の隕石を発見！そして、ふたりの冒険が始まった。

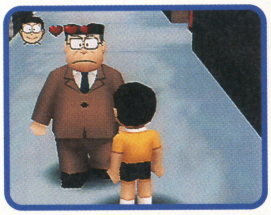
➡おなじみのひみつ道具が多数登場。その場の状況に合わせて道具を使いわけていこう。

ドラえもんとのび太が大活躍!!

のび太の町を探索できるぞ！

のび太の家や空き地など、3Dで忠実に再現されたのび太の町を、歩き回ることができるぞ。いままでゲームに登場したことがないのび太の町を探索し、情報を集め、3Dアクションステージへ進むのだ。

⬅町を探索し、落下した不思議な隕石を探し出すのだ。



➡学校以外で先生と出会うなんてめずらしいね。

おなじみの空き地も登場

➡アニメやコミックで必ず登場する空き地も3Dで再現。

4人同時プレイが熱いミニゲームも用意されている

今回はストーリーモードのほかに、ミニゲームが10種類も遊べるゲームランドモードも用意されているのだ。なかでも“声色タマリン”を使って声で敵を倒したり、のび太の得意な射的や9パズル、三輪ヒコーキレースなど盛りだくさん!!

新作スクープ

RPG（アクション・キッズ）
ゲームボーイ　ハドソン
2000年夏発売予定　価格未定
© 1999, 2000 HUDSON SOFT ©1999 HUDSON SOFT / TAKARA

ベイブレード FIGHTING TOURNAMENT

新たな情報が判明! ストーリーをくわしく紹介!

2000年夏に発売時期が決定した『ベイブレード』のさらに詳しい情報がわかった！　プレイヤーはまず、ベイブレードの研究家“キョウジュ”からベイブレードについて学んでいくのだ。

レイ ➡ふだんはマイペースだがバトルは熱い。

ジン ⬇正体不明のスゴ腕ベイブレーダー。

マックス ⬆見てわかるとおりハーフの少年だ。

まずは基本をマスター

子供っぽく見える“キョウジュ”だけど、ベイブレードの知識は確かだ。組み立てかたや構造など、基本的なことを教えてもらい、バトルでとまどうことのないようにするのだ。

⬅キョウジュのグラサンはかなりヤバめですな。

コマダヤでバトルを知る

基本をマスターしたら、ベイブレードショップの“コマダヤ”に向かおう。ここではアイテムや各種のパーツを手に入れられる。“キョウジュ”と練習バトルをできるので、しっかりバトルに慣れておくんだぞ。街でのバトルで特訓したら、ショップ開催の大会“コマダヤカップ”に出場だ。ここで優勝すればいよいよ“タートルカップ”という大会に出られるようになる。

⬅コマダヤの店員も商売柄か、親切にベイブレードのことを教えてくれるのだ。

➡タートルカップはスタジアムで行われる、規模の大きめな大会だ。

パーツを紹介!

アタックリング

シザーカッター

カギ型の鋭い刃で相手を攻撃するのだ。

ローラーアタッカー

相手の攻撃をローラーで流してしまう。

ウェイトディスク

スティールディスク

幅が広いワイドタイプのディスクなのだ。

ジャンクディスク

全体的にバランスの取れたディスクだ。

ブレードベース

ベアリングベース

ベアリング搭載で持久力バツグンだ!!

オートチェンジャー

軸先が変化し、動きが変わるベースだ。

新作スクープ

音楽・アクション
ゲームボーイ　コナミ
発売日未定　価格未定

©1997 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ビートマニアGB ネットジャム（仮題）

今度のビートマニアGBは新システムが盛りだくさん！

いつでもどこでも手軽にプレイできる『ビートマニアGB』の最新作。前作『ビートマニアGB2 ガッチャミックス』の流れから、ジャパニーズポップスのヒット曲と人気のアニメソングを25曲収録。誰でも1度は聞いたことがあるようなメジャーな曲ばかりで構成されているのだ。また、『ビートマニアGB ネットジャム』というタイトルどおり現在開発中の通信システム、モバイルアダプタGBに対応していて、携帯電話やPHSを利用すれば最新曲のダウンロードなどもできてしまうのだ。

←上から落ちてくる6つの音符に対応したボタンを押していこう。

➡ヒドゥン＋ランダムなどの新モードも追加された。

おもにこんな曲が楽しめます

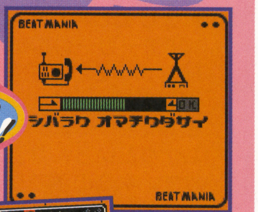
LOVEマシーン
つつみ込むように…
HOT LIMIT
Get Wild
ルパン三世のテーマ '78
サザエサン一家
キューティーハニー
残酷な天使のテーゼ

携帯電話やPHSをつなぐと…

『ビートマニアGB ネットジャム』では、ゲームをプレイするだけでなく、ビートマニアならではのシステムを活かした電子メールの交換が可能。送信者が曲にのせてメッセージを送信すると、相手にはビートマニアのゲームが届く。メールの到着時にはメッセージの内容は明かされず、送られてきた曲（ゲーム）をプレイし、プレイがうまくいくにしたがって、だんだんとメッセージが明らかになっていくのだ。ほかにも、通信によって最新曲のデータをダウンロードすることができるぞ。ダウンロードしたデータはカートリッジ内に保存するので、どんどん遊べる曲が増えていくのだ。

⬆プレイによって虫くいメッセージが明らかになる"ビートメール"。

メールも送れる！



⬆アペンドショップで、最新ヒット曲のデータをダウンロードしよう。

➡メールを読むのも楽しそうだけど、送る（書く）のもおもしろそう。

新作スクープ

音楽・アクション
ゲームボーイ　コナミ
2000年8月3日発売予定　4800円（税別）

©1998 2000 KONAMI&KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.

アーケードで人気のダンスゲームが登場だ！

Dance Dance Revolution™ GB

専用コントローラを使ってレッツダンシング!!

『Dance Dance Revolution GB』には専用コントローラーが同梱される。これは、ゲームボーイカラーの上からかぶせるタイプで、ゲームボーイ本体のボタンを押す仕組みになっているのだ。専用コントローラーを使用すれば上下左右の同時押しも簡単にできるぞ。

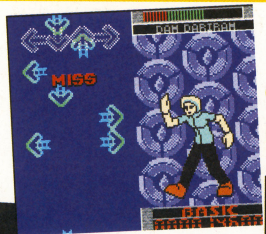
⬅これが専用コントローラー。ゲームボーイ本体のボタンに対応。

アーケードで大人気のあのダンスゲームが、ついにゲームボーイ用ソフトとなって登場だ！ 基本ルールは従来の『Dance Dance Revolution』同様、曲のリズムに合わせて現れる矢印オブジェが、画面上のステップゾーンと重なったとき、矢印オブジェに対応したボタンを押していくだけ。しかし、タイミングよく入力ができないと、ダンスゲージが減っていき、最終的にゲージが0になるとゲームオーバーになってしまうぞ。

⬅上下左右のステップゾーンにオブジェが重なった瞬間がボタンを押すタイミングだ。

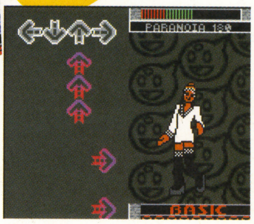
リズムにノってタイミングよくボタンを押そう！

⬇"アーケードモード"、"フリープレイモード"、"パーティモード"が用意されているぞ。



⬆アーケード版からの大人気ダンスミュージックなどが、全16曲収録されているのだ。

おなじみのあの曲も収録!!



➡『Dance Dance Revoiution』といえばこの曲。"パラノイア"も入っています。

新作スクープ
その他（ファンタジー・キッズ）
ゲームボーイ　トミー
2000年7月発売予定　価格3980円（税別）
© 2000 Disney
Distributed by TOMY COMPANY, LTD.

日本初！くまのプーさんがゲームで大冒険！

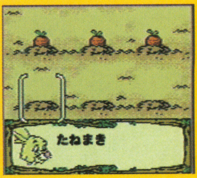
あつめてあそぶ くまのプーさん ～もりのたからもの～

みんなの人気者、くまのプーさんがゲームになって登場するんだ。ゲームの目的は、部分的に欠けてしまった森を冒険して100エーカーの広い広い森を完成させること。冒険の途中には仲間を見つけたり、アイテムを捜したり、ミニゲームをプレイしたりといろんなことが起こるはず。キミの手でプーさんを思う存分、活躍させせよう。

100エーカーの森を完成させてゲームをクリアーすると、探検中に見つけた絵本やミニゲームでいつでも遊べるようになるよ。どれだけ見つかるかな。

育成　人参を育ててアイテムをゲット

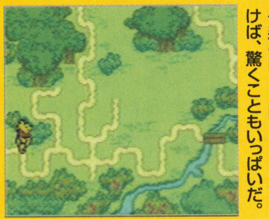
森の中には人参を育てられる場所もある。ここで種まきから始めて、人参を育てていくと、育てかたに合わせていろんなアイテムがもらえるぞ。アイテムはどれもゲームの進行に役立つものばかり。ていねいに育てて、いいアイテムを手に入れよう。



←人参はゲームクリアーの大きなポイント。どう育てよう？

イベント　100エーカーの森を完成させる

森を完成させるためにはいろんなところを冒険しなくちゃならないよ。でも大丈夫、味方になってくれる仲間を見つけることができるから。ミニゲームをプレイして、クリアーするともらえる絵本を集めながら、すみずみまで森を歩いていこう。集めた絵本やクリアーしたミニゲームは部屋に集めて、あとであそぶことだってできるんだ。


←森の中を冒険して歩いていけば、驚くこともいっぱいだ。

←ダイエット体操をするプーさん。スリムな体を目指すぞ。

対戦もできる！

くまのプーさんは通信ケーブルを使えば、友だちと対戦プレイやアイテムの交換もできるよ。使えるキャラクターはプーさん以外の仲間たちもたくさんいるから新鮮だよね。

←キャラクターを選択中。強そうなティガー。

新作スクープ
RPG（アニメ・ロボット）
ゲームボーイ　トミー
2000年夏発売予定　予価4500円（税別）
© 1983•1999 TOMY © 1999 SHO-PRO•MBS•JRK

150体以上のゾイドを集めて育てろ！最強のゾイドをキミの手で作り上げるのだ!!

ゾイド ZOIDS ジェノザウラーの逆襲！！（仮）

←おなじみのキャラクターたちと冒険できるのだ。

人気アニメ『ゾイド』の世界を舞台に、おなじみのキャラクターたちが大活躍するRPGが登場だ。プレイヤーは主人公のバンとして物語を体験していくこととなる。ストーリーはゲームボーイ版のオリジナルだから、新鮮な気持ちでプレイできるぞ。

ゲームの進行はフィールドで物語を進めながら、バトルを行いゾイドを成長させていくというもの。用意されたゾイドは全部で150体以上。オリジナルのゾイドも用意されている。プレイヤーは自分のゾイドを改造し、戦わせることにより、成長させることができる。キミだけのゾイドを育てられるわけだ。

通信対戦もできるから、誰にも負けないゾイドを作り出そう。

仲間たちと冒険を進めよう

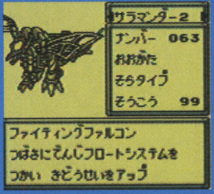
登場するキャラクターは、アニメやマンガでもおなじみのキャラクターばかり。主人公のバンを始め、ジーク、フィーネ、アーバイン、ムンベイといった個性豊かな仲間やライバルたちと冒険を進めることになるのだ。

←仲間から貴重な情報を得られることもある。話を聞くべし。

バトルの主役はゾイドたち！

登場するゾイドは150体以上にも上る。改造して強化しながら、バトルで敵を倒していこう。バトルは複数のゾイドで行うこともある。個性豊かなゾイドたちの組み合わせが重要なのだ。

←ゾイドたちに備わる多彩な攻撃で敵を倒すのだ。



←武器をつけ替えてゾイドの強化もできる。どのパーツが有効か？

新作スクープ

シミュレーション（パチンコ）
ゲームボーイ　アトラス
2000年夏発売予定　価格4500円（税別）

© ATLUS 2000 © HITOSHI TANIMURA 2000 © 白夜書房 2000 © GOOD HOUSE 2000

なにっ？ パチンコにオカルトあり!?

谷村ひとし流パチンコ攻略大作戦
ドン・キホーテが行く

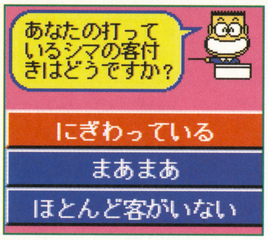
月刊漫画『パチンカー』でおなじみの『ドン・キホーテが行く』がゲームになった！　独自のパチンコ哲学（オカルト理論）でその道では、"カリスマ"と称される谷村ひとし初監修の力作。いわゆる実際の台を再現したパチンコシミュレーターではなく、バラエティゲームになっている。とくに"実戦リアルタイムアドバイス"では実際の台のデータを入力することで、適切なアドバイスがもらえるぞ。

谷村ひとしに挑戦

カリスマパチンカー"谷村ひとし"とのパチンコ対戦が楽しめるモード。ホールや限度額を設定したら、まずは常連客からの情報集め。おおまかな状況を把握して、あとはひたすら打つのみ！　バラエティ豊かなパチンコ台を攻略して、カリスマに勝利せよ！　健闘を祈る。

➡店を知りつくした常連からの情報にはヒントがあるかも。

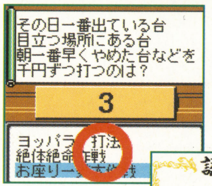
実戦リアルタイムアドバイス



⬅このように設問に答えてゆけばアドバイスがもらえる。

携帯できるゲームボーイならではの機能がこれ。実際にパチンコ店にゲームボーイを持ちこみ、打っている台のデータを入力することで、谷村氏のアドバイスがもらえる、というありがたいもの。これを使えば、パチプロへの道も夢じゃない……かもしれないね。

谷村流パチンコ道場



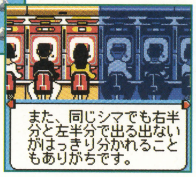
⬅遊ぶだけでオカルト理論が学べるなんてお得です。

➡正解するとちゃんと表彰状がもらえる。やったね。

オカルト理論と呼ばれる谷村氏独自のパチンコ哲学がクイズ形式で楽しめるモード。ランダムに選出される10問を制限時間内に正解すると、級別の判定がもらえる。

谷村理論ライブラリ

長年にわたって谷村氏が実践してきたオカルト理論の、集大成ともいえるものがこのライブラリ。しかもアニメーションによるわかりやすい解説がついて、まさに鬼に金棒だね！　実際のパチンコ店での立ち回り術や、イベント活用法など、お得な情報が満載だ。



➡実践に役に立つ理論が満載だ。必見です。

新作スクープ

アクション・アドベンチャー
ゲームボーイカラー専用　サンソフト
2000年6月発売予定　価格3980円（税別）

© 2000 Moomin Characters ™ / Bulls © SUNSOFT

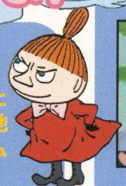
はじめてのゲームにぴったり。ムーミンかわいいよ！

なつかしの元祖"いやし系"キャラクター、ムーミンがゲームボーイで登場だ。カラー専用ならではのグラフィックは、ムーミンのアニメーションを知っている人にとっても満足できるんじゃないかな？　ムーミンのほのぼのとした雰囲気を忠実に再現しているよ。また、セーブポイントの多さや、文字の大きさ、チュートリアルの充実など、ゲームの得意じゃない人や小さな子供でも楽しめるよう工夫がされているのもうれしい。

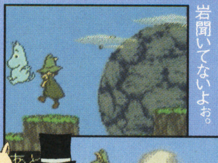
⬅セーブ画面には、あのスナフキンが。たまりませんな。

ムーミン谷へようこそ！

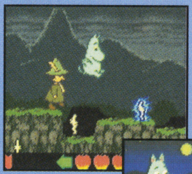
今年もムーミン谷に春がやってきました。しかしいつもとは少しばかりようすがちがいます。ここではめずらしい地震が発生したのです。しかしちいさな地震だったので、ムーミン谷の人々はあまり気にせず暮らしていました……。

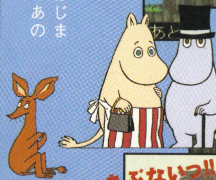


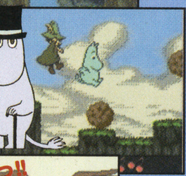
⬅さぁ冒険のはじまりです。舞台はあのムーミン谷です。



⬅ひぇ～。こんな岩聞いてないよぉ。

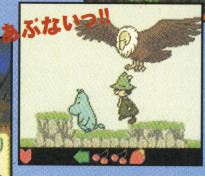






⬆行く手は険しいぞ！

➡スナフキンはたのもしい仲間。



⬆ムーミンの行く手に山アリ谷アリ。

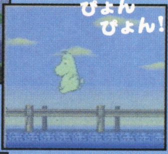
たのしいね！ ムーミンのアクション

ムーミンの行く手には、いろいろなピンチが待っている。でも大丈夫。意外と？　身軽なムーミンはとてもたのもしいのだ。

⬅木のツルにつかまって、ジャンプ！

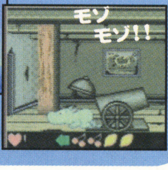
➡木登りだってほら、ウマイもんです。

⬅ハネで飛んでいるぞ！どーなってるの？



➡桟橋を気持ちよさそうに跳ねるの図。

⬅ムーミンって泳げるんだ。意外かも。



➡大砲から出てきたムーミン？

読めば読むほど強くなる!?

カードヒーロー道場 其の壱

オス！　このたび『カードヒーロー』を心から愛し、日々訓練を続ける我々カードヒーロー道場では、64+誌上でその活動を伝えていく運びとなった。我々の道場では初心者から上級者までさまざまな者たちが、バトルにトレードに励んでいる。参加資格は『カードヒーロー』を好きであることのみ。諸君らもこの道場で修行を積んでみてはどうかな。

今月の道場訓　幻のマジカルマスターを極める！

ワンダーマスター　～回して勝つ！　これぞワンダー～

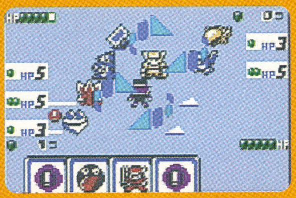
入手方法はヒ・ミ・ツ

今月のテーマはズバリ"幻のマスター"。バトラーならぜひ使ってみたい究極のマスターカードだ。今回、このワンダーマスターの入手方法を紹介することは残念ながらできない。でも、カンのいいキミなら言われなくてもわかるでしょ？　ポイントためたりしてさ。ね。

選択は一度きり！

ワンダーマスターの特技もほかのマジカルマスターと同様、3種類。ローテーションとバウンシールドのふたつが基本、残り1種類についてはカード取得時に6種類から選べるぞ。

ローテーション　使用ストーン3コ



←いつでも回せる配置とデッキ構成が重要。モーガンやボムゾウをフル活用するのだ。

相手、そして自分のフィールドのモンスターの配置を同じ方向に90度回転させる。ワンダーマスターの戦略を決定づける特技だ。

効果的に使えば勝利はそこに！

バウンシールド　使用ストーン2コ

←もっともよく使うであろう特技。ちなみにバウンドシールドではないので注意。

受けるパワーを半減し、攻撃してきたモンスターに受けた分をはね返すシールド。3パワーで1ダメージになるのはとくに有効だ。

前衛モンスターにガンガン使え

6つの特技から選択！　キミのバトルスタイルはこれで決まる！

ウェイクアップ　使用ストーン2コ

この特技を選ぶと、ホワイトマスターの強化版としての戦略が要求されることとなる。驚きはないが重宝するに違いない特技だ。

堅実に戦うならこれを選べ！

リターン　使用ストーン3コ

相手の準備中モンスターを山ふだの最後に戻す。読みきれば絶大な効力を発揮するが、使用ストーンが多く、はずすとイタイ。

テクニカルなバトルスタイルに

でなおし　使用ストーン1コ

ストーンひとつで、手ふだを同じ枚数だけドローしなおせる。スーパーカードを使いたいときに有効。しかし、対人戦ではツライ？

スーパーフィニッシュ狙いで

ドロー5　使用ストーン2コ

ドロー系のマジックのなかでは、使用ストーンが2コと多い。手ふだが少ないときに使うのが基本だが、有効に使える状況は少ない。

人と同じじゃイヤというのなら

リフレッシュ　使用ストーン1コ

手ふだの不要なものを捨て、その分を補充する。いらないカードをどんどん処分してバトルを有利に進めよう。思い切りが必要だ。

ワンダーで速攻タイプを狙う！

ヒーリング　使用ストーン3コ

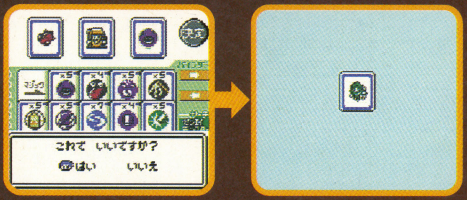
効果的な使いかたがかなり難しい。モンスターを溺愛する方にはオススメだが、バトルのためにはバウンシールドの方が使える？

ストーンをぜいたくに使えるぞ

混ぜて集める！

ブレンドくん大攻略！

3枚のカードを入れる順番は関係ないこと、モンスターとマジックは2枚以上入れたほうが出ること、それ以外にも知りたければここを読め！



⬅カードを3枚入れると1枚出てくる、それがブレンドくん。さあ、混ぜよう！

ほな、混ぜましょか！　コレクションの充実には欠かせない、丸い形のにくいヤツがブレンドくん。バトルセンター開設後もその存在に気づかないウッカリ屋もいるようだが、マルヒゲヤの右側に注目しよう。

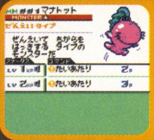
ブレンドくんに気がついたら、まずはあまっているカードを使ってブレンドしてみたはず。しかし、それでは望みのカードを入手することは難しい。私もかなりやられた。それなりのカードを材料にしてもそれなりのカードしか出てこない、そんなシビアな現実を教えてくれるのがブレンドくんなのだ。かといって、大切なカードを入れて、持っているカードが出てきたらツライ。

そこで我が道場での貴重なブレンド結果を諸君に教えよう。もちろん、レシピをズバリ教えるほど甘くはない。これをヒントに、ブレンドくんに挑戦だ！　我々はまた、ブレンドくんにはなんらかの法則が隠されていると踏んでいる。諸君もブレンド検証を行ってみるといい。ちなみに、激レアカードの“にゃあお”と“てんしのラッパ”については、パソコンルームでヒントを聞けるぞ。

まとめ

数々のブレンドをくり返してみたが、どうやらカードの星の数、マルヒゲヤでの売却価格、そしてシリーズがブレンドの結果に影響しているようだ。しかし、具体的な法則はというと、まだまだわからないことが多い。引き続き検証を続ける必要がありそうだ。

⬅ブレンド結果をしっかりと集計すること。仮説をたててブレンドしていくことがブレンドで勝利するヒケツか？



ちょっと珍しいスーパーカード ＋ しょっちゅう見かけるスーパーカード ＋ ふたごのような前衛モンスター ➡ マナトット

ストーリーの序盤で手に入るマナトットだが、その後ブーストパックから出てこないことは有名。ブレンドくんで作るにも、貴重なカードが必要になるのだ。

しかえし好きの赤いヤツ ＋ しかえし好きの赤いヤツ ＋ ぎんじ ➡ ひ弱だけどかなり使える前衛モンスター

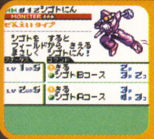
ほしい人はとってもほしいシリーズ第1弾。ギャンブルには欠かせない、モノマネでもおなじみの前衛モンスターがアナタの手に！　これが出たときは震えました。

すぎやまの大好きなカード ＋ ナイリー ＋ ふたつとびの後衛モンスター ➡ 筋肉質な前衛モンスター

すぎやまの大好きなカードにもいろいろあることに注意すべし。出てくるカードは激レアカードの材料にもなるすごいヤツ。使うか、混ぜるかおおいに迷おう。

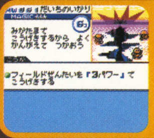
にゃあおのとくぎ ＋ にゃあおのとくぎ ＋ にゃあおのとくぎ ➡ スーパーカードに対抗するにはこれで

スーパーカードになって、これで勝利確定！　などと安心してるとイタイ目にあう。そんな使いかたができるこのカード。上級者の対戦には欠かせません。



ブラックマスター向けの前衛モンスター ＋ 帽子をかぶった前衛モンスター ＋ 帽子をかぶった前衛モンスター ➡ シゴトにん

ほしい人はとってもほしいシリーズ第2弾。マルヒゲヤで買えども買えども、シゴトにんが出ないというキミはいますぐ挑戦。違うカードが出ればそれも思い出に。



だいちのいかり ＋ 壊れがちな前衛モンスター ＋ 壊れがちな前衛モンスター ➡ 緑色の前衛モンスター

ほしい人はとってもほしいシリーズ第3弾。出てくる彼はじつは彼女だという説も。材料になるカードは、意外とデッキに組み込んでいないことが多いので、ぜひ。

ちょっと珍しいスーパーカード ＋ 壊れがちな前衛モンスター ＋ コワイル ➡ 誰もがほしがる前衛モンスター

当てはまるカードが1種類だとは限りません。出てくるカードはかなり珍しめ。タクミさんがやたらと入れたがるカードなので、道場でもオススメしておきます。

ちょっと珍しいスーパーカード ＋ ちょっと珍しいスーパーカード ＋ みがわり ➡ とってもスゴイスーパーカード

とってもスゴイスーパーカードがどれくらいスゴイかというとかなりスゴイです。登場させることができれば、きっと勝てる。でも材料も手に入りにくい感じ。

カードヒーロー・トレーディングカード

第1弾　モンスター&マジック 全34種類を紹介！

ゲームボーイソフトと同時に発売されたのが、このカードヒーロー・トレーディングカード。これで実際にバトるのはちとツライが、ぜひとも集めたいコレクションアイテムだ。しかし、コンプリートするのはけっこう難しい。そこで第1弾の全34種類をキミたちに紹介しよう。じっくりと見るがよい。

第1弾に登場するカードはゲームと同じ。ただしマナトットはゲームに付属するもののみでパックからは出ないのだ。

第2弾　マジカル"ハイパー"ワールドも発売中なんです

4月に発売された第2弾の内容はゲームのマジカルワールドと同じ。こちらも全30種類を揃えるのはかなり難しいので、見つけたら即買いで。

ところでどこで手に入るんですか？

紹介したはいいものの、このカードヒーロー・トレーディングカードは各地で入手困難になっているというウワサ。しかし当道場では、百貨店の玩具売り場が穴場だという情報をキャッチ！みなさんでどうぞ。

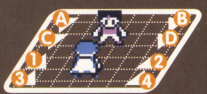
カードバトル つぎの一手

おこづかいは1日50円！　というわけでカードバトルつぎの一手の時間です。戦略のトレーニングにどうぞ。

課題

相手のマスターのHPを0にする
（プロルール・ワンダーマスター　特技はウェイクアップ）

解法のヒント



ワンダーマスターといえば、やっぱりローテーション。この特技を有効に使うことを考えよう。マスターのHPが残り1しかないから要注意だ。モンスターの配置は相手フィールドをA〜D､自陣を1〜4で表しているぞ。

●●●●●●今月も解答募集！●●●●●●

あて先　〒154−8528　東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン ファミ通64＋編集部 7月号の課題係
※住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ、ご応募ください。
しめきり　6月20日、当日消印有効

先月の課題の解答●バーサクパワーを（2）ボムゾウに使用。●（4）ヤンバルをついほう。●手ふだのポリゴマを（2）に配置。●準備中の（2）ポリゴマにウェイクアップ。●（2）ポリゴマがきあいだめをして相手マスターにスピンアタック。

初心者からエキスパートまで カードヒーロー悩み相談室

やればやるほど奥が深い『カードヒーロー』の世界。あなたの周囲に挫折してしまっている人はいませんか？そんなあなたにやさしく答える相談室を開設しました。

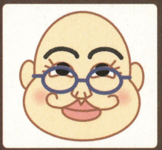
今月の悩み➡エルゴマがどうしても手に入りません。どうしたらいいのですか？

答える人　名誉師範

ドロー運を取り戻し蘇った師範。

木下課長なら、エルゴマが出ないと困っちゃうと言うところだな。マルヒゲ屋に何十回通ってもエルゴマが売られていないなら、買うのはあきらめたほうがよい。キミのマルヒゲ屋はエルゴマを扱っていない可能性が高い。入手するにはブレンドくんを活用する手もあるが、バトルセンターのライバルにトレードしてもらうとよいだろう。相手はプロクラスの金持ちの女の子。ダンスが得意なスーパーカードか､強烈な貫通攻撃のあるスーパーカードと交換してくれるはずだ。

答える人　こばしら



初心者だけど気持ちは一人前だ。

いやぁ、このあいだ神様っているんだなぁ〜って思いましたよ。エルゴマでしょ？ボクもほしくってねぇ。あんまりほしいほしいって思っていたもんだから、夢を見ましてね。なんと、ポリゴマとヤミーとかげぬいをブレンドくんに入れるとエルゴマがでてきたんですよ！　スゴクない？　ボクはまだ、ポリゴマをひとつしか持っていないので試してないけどね。きっとそのとおりになるハズ。だって神様のお告げだもんね。チャオ〜！

バトラーキット7が手に入るぞ

ロッピーで限定販売され、人気を博したバトラーキット。買い逃してしまったキミに朗報だ。ソフトなし、グッズのみでの再販売が決定したのだ。6月中旬より、全国のローソンに設置されているロッピーで予約できる。価格は1,500円（税別）となっている。

プレゼントします

このバトラーキットを読者の諸君にプレゼントしよう。詳しくは130ページを参照すべし。

セットの内容

- ゲームボーイ用携帯きんちゃく袋（通信ケーブル収納ポケット付き）
- 対戦記録、対戦心得手帳（バトラー手帳）
- 対戦記録用ボールペン
- マルヒゲヤ会員バッチ
- 挑戦状
- 会員敗北証明書

N64ゲーム徹底解析

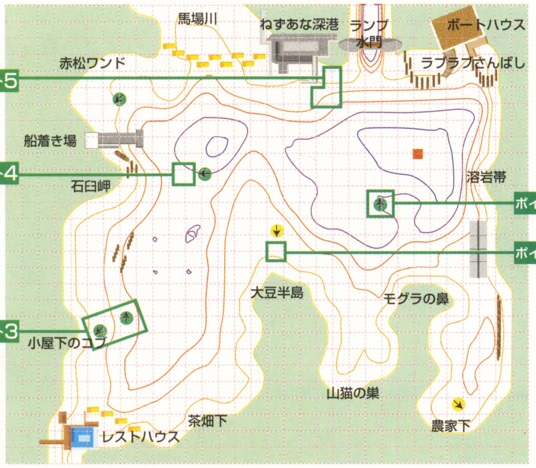
糸井重里のバス釣りNo.1決定版！

任天堂
2000年3月31日発売
価格 6800円(税別)

© 2000 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo © Shigesato Itoi Charactor© NorioHikone

釣りずき村フィールド攻略

『バス釣りNo.1』では、実際にバスを釣るテクニックを知っておくことが釣果をアップする決め手となる。まさに実践に則したゲームなのだ。前回では実際のバス釣りの知識と、“ののいけ”のおすすめポイントを紹介したが、今回はそのほかの4つのフィールドについて見てみよう。水上からだけではわからない、水中のストラクチャーを中心におすすめポイントをじっくり紹介してゆく。



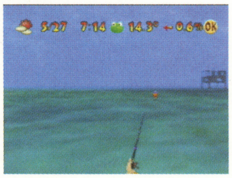
■ ☒…取水塔 …立ち木 …倒木 …テトラポット …任天堂オススメポイント

『かかすみ』攻略のキーポイント

“かかすみ”には石積みや魚礁、オダなどの人工のストラクチャーが湖底に数多く存在する。ここで大物を狙うなら、水上から確認できるストラクチャー以外に、水中にあるこれらのストラクチャーを確認しておくことがとても大切だ。全体的に水深が浅く、地形の変化した場所やブレイクポイントもバスのつく好ポイントになる。魚探をフル活用しよう！

【ポイント1】取水塔～モグラの鼻間の魚礁ポイント

“かかすみ”唯一の取水塔とモグラの鼻のあいだには、魚礁が点在している。4.7メートル付近の湖底にあるドラム缶のようなものがそれ。ほかのキャラクターがよくこの周辺で釣っているので要チェックだ。春先や秋には好ポイントになる。スピナーベイトで魚礁の上をトレースしてバスを誘ったり、ラバージグやジグヘッドリグのワームなどで魚礁周辺のボトムを探ってみる。ノーシンカーのワームを魚礁の上から落し込むのも効果的。同時に取水塔やクイまわりも攻めよう。



⬆画面右すみに見えるのが南側の取水塔。見つけにくいポイントだが、根気よく捜そう。

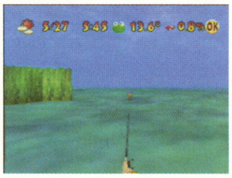
【ポイント2】大豆半島沖の魚礁ポイント

“かかすみ”最大の半島である大豆半島の沖、水深3.5～4メートルの湖底にはU字ブロックを積み上げた魚礁が存在する。付近には岩もあり、かなり高い確率でバスがついている。水深は4メートル付近で、ポイント1と同様の攻めかたが有効。ハードルアーでなかなかアタリが出せないときは、ワームでじっくり攻めてみよう。またここには、魚礁のある水深4メートルのポイントからクイのある2メートルのポイントにかけて急なブレイクラインがあり、バスが集まりやすくなっている。

⬆アシにむかってリリースする感じ。見つからない場合には、デプスファインダーで確認を。

【ポイント3】小屋下のコブ前の石積みと沖の魚礁ポイント

小屋下のコブ前～乱グイとの間の2.9メートルの湖底には石積み、さらにその沖4.2メートルの湖底に魚礁がたくさんある。さらに、この魚礁ポイントのすぐ沖は、水深9メートル付近まで一気に落ち込むブレイクポイントになっている。夏場はラバージグや重いリグのワームを使って、このブレイクについている大物を狙ってみよう。このブレイクをはさんだ茶畑下沖の4.1メートルの湖底にも石積みがあるので、春先、秋にこの辺を集中的に攻めてみると、かなりの釣果が見込めるはずだ。



⬆上リリースカーソルの下には、魚礁が沈んでいる。地図上のポイントの最南端あたり。

【ポイント4】石臼岬沖のオダ

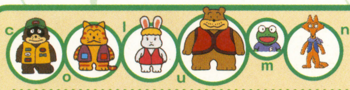
船着き場のある石臼岬の前にはオダがたくさんある。ポイントの目安は、岬の沖にある3本のクイとさらに沖にある4本の竹グイのあいだ。水深は4.7～5メートルほどの湖底にオダがたくさん沈んでいる。春先、夏場ならボトム付近を丹念に探り、活性が高い春～初夏、秋はオダの上にいるバスを狙ってシャッドやミノーなどを使ってみよう。オダの上からノーシンカーのワームを落し込むのもかなりおすすめの方法論だ。もちろんクイまわりと船着き場の周辺も同時に攻めておくこと。

⬆ここは、水上からの景色に目標物がないので、鳥瞰図で確認すべし。キャストは真西へ。

【ポイント5】ねずあな新港前の石積みとオダ

ねずあな新港の水門寄りの沖、水深4.9メートル～5.2メートルの湖底には“かかすみ”でもっとも長い石積みが存在する。沖から見ると、ちょうどL字型になっていて、ここでは石積みの上をミノーやスピナーベイト、周囲をラバージグやワームで攻めてみよう。港の外、水門側の2.5メートルの湖底にはオダがあるので、ここも攻めたいポイント。夏場の朝夕には、トップでバスを誘い出すこともできる。また、港の前は地形の変化が激しく、思わぬ大物がついていることも。

⬆港の東側にまわりこんでねらってみた。大きな石積みなので見つけやすいはずだ。



バスを釣るために～その❶～

スポーニングシーズンのバス

『バス釣りNo.1』では3月から釣りができるが、この時期になるとバスはスポーニング（産卵）を意識して活動を始め、水温が上がるに従ってシャローに移動してくる。一般に大きな個体からスポーニングが始まると言われていて、水温が15～20℃で安定する4月下旬～5月上旬がピーク。産卵は水深2～3メートルの砂利底や岩底で行われる。ただし、この時期の釣りで難しいのは、すべてのバスがスポーニング中ではないということ。この時期には、スポーニング前のバス、スポーニング中、スポーニング後、スポーニングに関係ないバスとさまざまな状態のバスがいるのだ。とくにスポーニング後のバスは深場で体を休めるため、活性は鈍くなる。5月下旬から6月中旬頃にバスが釣れにくくなるのはこのためだ。釣果を伸ばすには、スポーニングシーズンに大物が釣れた場所、レンジなどを記録しておくことが重要だ。湖によってもスポーニングシーズンは異なるので、データの収集が勝敗の分かれ目となるのだ。

➡4月～5月なら水深2～4メートルのレンジを、サスペンドミノーやスピナーベイトで攻めてみよう。

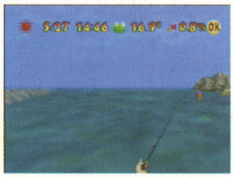
⬅スポーニングシーズンは、パイロットルアーを使ってどこにいるかを探ってみるのが先決。

“ききたこ”攻略のキーポイント

“ききたこ”は最大水深が40メートルある比較的深い湖だ。岸沿いにはウィードエリアが多く、取水塔やクイなどの目立つストラクチャーも豊富でポイント選びには困らないはず。しかし湖底は起伏が激しく、沈船や魚礁などの人工ストラクチャーも存在し、大物がついているポイントも多い。“ききたこ”を完全攻略するには、水中の様子を知ることが必要なのだ。

【ポイント1】豊作ワンドの水中ウィードと弁慶岩沖の魚礁ポイント

豊作ワンド内にあるブロックと岸の間には、水深2.3メートル付近の湖底にウィードがまばらに生えていて、小さな岩も存在する。春と秋にはシャローに出ているバスを狙って、ミノーなどで攻めてみるのがおもしろい。また夏の朝夕なら、トップでも反応するはずだ。ウィードエリアは広範囲を探ってみよう。また、ワンドを出たところにある弁慶岩の沖6.9～7.6メートルの湖底には魚礁がある。バスが深場に落ちている盛夏は狙い目のポイントだ。



⬆テトラポットを左にみて南へキャストしている。北から探ったほうが見つけやすい。

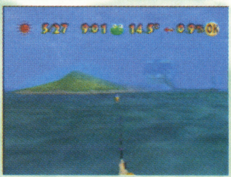
【ポイント2】タコヤキ沖のウィードエリア

タコヤキ沖は岸沿い1メートルラインから、大型取水塔のある8メートル付近までなだらかなブレイクになっている。ここには水深5メートルから8メートルの湖底にウィードが広範囲に密集している好ポイントで、春先～夏場に良型のバスが期待できる。また、大型取水塔の下から送水管がタコヤキ岸に向かって伸びているので、このまわりはウィードと絡めて、ラバージグや重いリグのワームなどで攻めてみよう。春、秋はウィードの上をミノーで攻めるのもいい。

⬆タコヤキ岩から沖に向かって、まっすぐに引いてくれば、底にはウィードがある。

【ポイント3】金蔵島沖の魚礁と、レストハウス前のウィードエリア

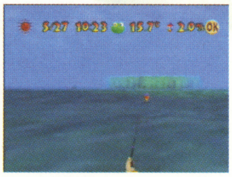
金蔵島下は沖に向かって急に落ち込んでいて、水深10メートルの湖底に魚礁が存在する。盛夏などバスの反応が鈍いときには、ここはおすすめポイントのひとつとなる。思いきってジグヘッドリグのワームやメタルジグなどで攻めてみよう。また、レストハウス前の水深5メートル付近の湖底には、ウィードエリアが広がっている春～秋に狙える好ポイントといえる。この周辺は取水塔、浮きアシとセットで攻めてみよう。いずれかのポイントでビッグサイズが期待できるだろう。



⬆カーソルの下は魚礁がある。かなり深場にあるので、気温の高い時季にねらうと良い。

【ポイント4】黒土けいこく沖の沈船ポイント

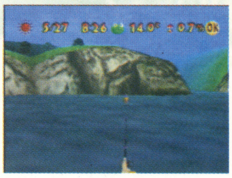
黒土けいこく沖の水深10メートルの湖底には、大きな沈船が2艘並んでいる。少し見つけにくいが、けいこくの手前にある3本クイと大型取水塔を結ぶラインを探って、沈船を見つけてみよう。周辺には岩もたくさんある。沈船周辺にはバスがつきやすく、春や秋でも沈船の上層にスピナーベイトやワームなどを落し込むとヒットが期待できる。このような水中のストラクチャーが多くある場所は、回遊バスの通り道になることが多いのでいちどはかならずチェックして損はないハズ。



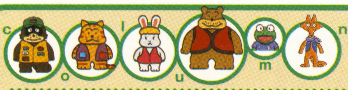
⬆ここも見つけにくいポイントなので画面のアシを目印に探してみよう。大物が期待できる。

【ポイント5】かがみ川流入部の魚礁ポイント

湖からかがみ川を見て左手、水深7メートル付近の湖底には魚礁が数カ所存在する。この魚礁周辺には、居着きのバスのほかにも、時間帯によっては回遊バスの通り道になっているので、ねばって釣っていると、超大物に出会える可能性がある。とくに、岸沿い左側に突き出た岩の周辺はおすすめポイントである。この岩の手前には魚礁もあるので、ぜひ攻めてもらいたい。ハードルアーになかなかヒットしないようなら、ワームを落し込んでヒットレンジを確認しよう。諦めずにねばろう。



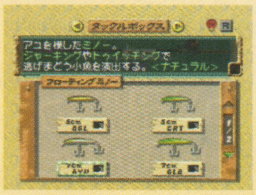
⬆右手に見えるのがかがみ川の流入部。回遊バスに出会ったら、80センチオーバーを狙おう。



バスを釣るために ～その❷～

バスの1日の活性

バスを効率よくゲットするには、バスの1日の動きを知っておくことも重要だ。春から秋、バスは夜が明けるころからエサを求めて活動を開始する。日が昇りきるとやや活性は下がり、ストラクチャーなどに身を寄せることが多い。スポーニング前や初夏、秋の荒食いの時期は日中も活発に行動し、ベイトフィッシュを追っている。逆に盛夏は、日中はほとんど活動しなくなり、エサをとるのは朝夕のまずめ時がほとんどとなる。これらの行動はやや大きめのバスに特徴的で、30センチ以下の小バスは、ほとんどの季節をシャローで過ごすことも多い。バスを釣る際は、ルアーを食わせるのか、または反射食い（リアクションバイト）を狙うのかで、釣りかたが違ってくる。季節によって釣りのスタイルを変えるのも釣果を伸ばすコツだ。本ゲームでは、つねにルアーの動きに集中し、アタリ音を逃さないようにしよう。

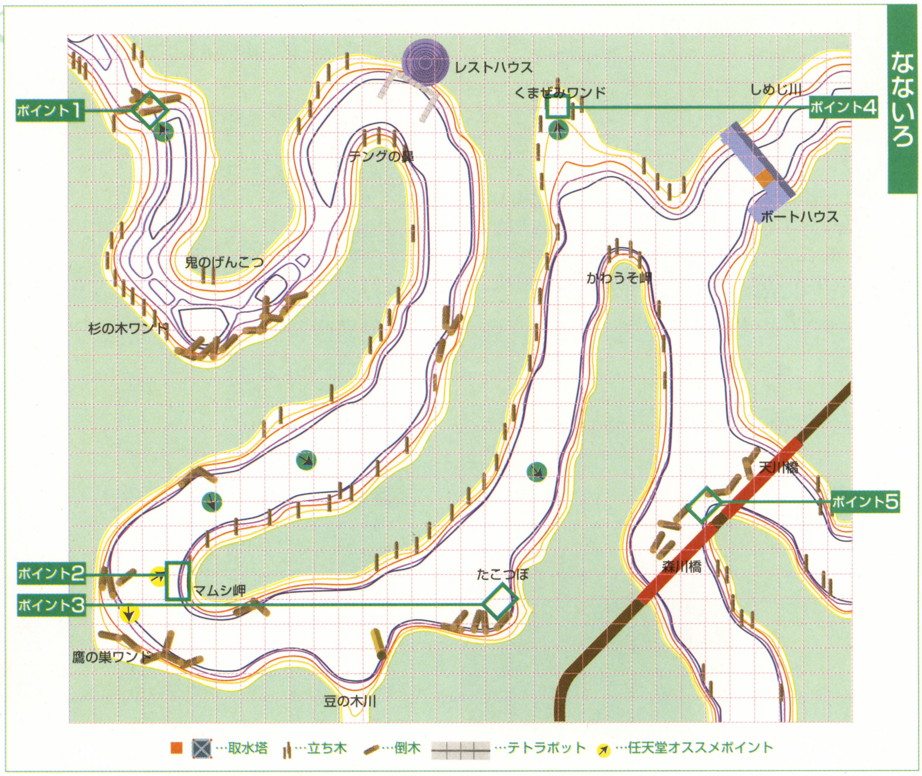


➡盛夏の低活性時は深場で休息しているバスの目の前に、重いルアーを落し込んでいこう。

⬅春や秋はベイトフィッシュを追っているバスを狙って、ミノーなどを積極的に使ってみよう。

“なないろ”攻略のキーポイント

イヌさんのチャレンジに勝つといけるようになるのが“なないろ”だ。ここは山間部を流れる川をせき止めたリザーバーで、上流から下流へと緩やかな流れがあるらしい。湖岸は急に切り立った場所が多く、シャローエリアが非常に少ないのが特徴だ。立ち木を攻めるのが一般的だが、釣果アップを目指すなら水中にある倒木や切り株を攻めていこう。



【ポイント1】“なないろ”最上流部の沈み岩

“なないろ”の最上流部、流木が集まっているポイントの下には、大岩がたくさん沈んでいる。しかし、岩が沈んでいるのは水深が10メートル以上とかなり深い。バスの活性が高いときは、岩の周囲ではまずバスは出ないだろう。ただしこのポイントはバスの回遊ルートになっていて、岩の上の層でグッドサイズが連発するようなら、大物の期待も高い。杉の木ワンド、鬼のげんこつを攻めるついでに、チェックしておくといいだろう。

⬆巨大な岩がゴロゴロしている。見つけやすいポイントなので、ぜひ挑戦してみるべし。

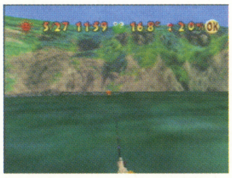
【ポイント2】マムシ岬前の倒木、切り株ポイント

マムシ岬前には2～5メートルのシャローが広範囲に広がる、“なないろ”の超一級ポイントだ。岬の突端にある木のカバーの真下には、水深3メートルくらいの湖底に倒木、そのすぐ脇の2.2メートルの湖底に切り株がある。また、ずっと沖よりの3.5～4メートルの湖底にも倒木や切り株が散在している。これらのストラクチャーまわりでは大物の期待が高い。春～秋の、とくに朝夕のまずめ時に大物がヒットするはず。“なないろ”では絶対攻めておきたいポイントだ。

⬆数多くの倒木があるので、じっくり攻めよう。スポーニング時期には絶好のポイント。

【ポイント3】たこつぼの倒木、切り株ポイント

豆の木川から下流側にある小さなワンドがたこつぼだ。ここにはゴミがたまっていて、小さな流木が無数に浮かんでいる。岸に向かって左側の傾斜は緩やかで、3.4メートル地点に倒木、6メートル地点には倒木と切り株がある。ここは比較的浅い場所にあるためかなり攻めやすい。スピナーベイトやワームを倒木の上から落とし込んでいくのが、好結果につながるだろう。倒木まわりでは、ラバージグやジグヘッドリグのワームがオススメ。とにかくしつこく釣ってみよ。



⬆カーソルの下のには切り株がある。ここに限らず、ゴミの浮いている下は要チェック。

【ポイント4】くまぜみワンドの倒木と切り株ポイント

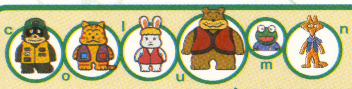
“なないろ”ではマムシ岬と同様に、大物が期待できる一級のポイントだ。立ち木まわりを攻めるのが一般的だが、ワンド奥の水深5メートル付近の湖底には、倒木と切り株が沈んでいる。立ち木まわりで結果が出ないときは、迷わずこの倒木周辺を攻めてみたい。攻めかたはほかのポイントと同様、まずはスピナーベイトや軽いリグとワームの組み合わせで落とし込んでみる。反応がなければ、倒木や切り株まわりをラバージグや重いリグのワームで攻めてみよう。

⬆ここも回遊バスのルートになっているので、ねばってみよう。ビッグサイズが期待できる。

【ポイント5】天川橋と森川橋下の岬

“なないろ”下流の天川橋と森川橋の下にある岬は、対岸に向かってなだらかに傾斜している好ポイントだ。2メートルの湖底から6メートル以深まで倒木や切り株が点在するため、バスがついている可能性が非常に高い。各レンジに倒木があるので、春から秋まで各シーズンをとおして攻めることができる。また、夏場のまずめ時には岬の岸沿いでトップウォーターへの反応もいいようだ。ポッパーなどトップウォーター系で浅場の倒木周りについているバスを誘ってみるのもよい。

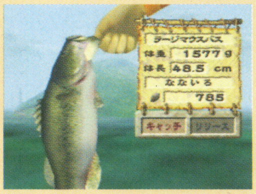
⬆ストラクチャーの宝庫というべきポイント。いろいろな角度から攻めてみる価値アリ。



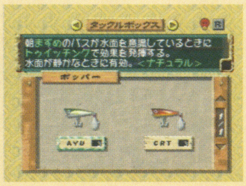
バスを釣るために ～その③～

バスの1日の天候によるバスの活性の変化

バスの活性の変化は水温にかなり影響される。バスが好む水温は一般に16～21℃と言われていて、1日の平均水温がこの範囲内で安定しているときがもっとも活性が高い。水温は天候によっても左右され、とくに早春や晩秋の気候によって水温が変化しやすい時期は要注意だ。雨が降ると水温が急激に下がり、バスの活性も下降することがある。水温の変化が激しいとき、バスは水温変化の少ないやや深いレンジに移動したりする。人間も気温が変化すると体調を崩すことがあるように、バスも水温の変化が少ない場所を好むのだ。ただし、水温が安定している時期に限っては、曇りや雨によってバスの活性が上がることもあるからおもしろい。とくに初夏や初秋は曇りの日なら1日中バスはエサを追うこともあり、昼間でもトップウォーターでの釣りが楽しめることもある。



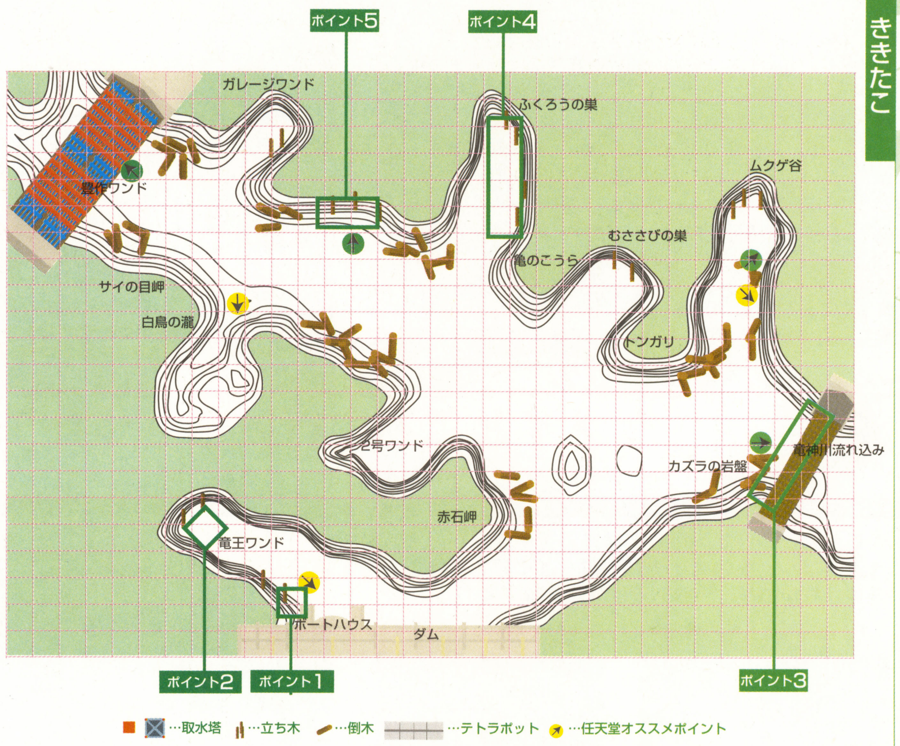
⬅春先でも晴れの日が続けば、バスの活性は上昇する。



➡活性の高い時期、曇りの日には昼間でもトップに反応がいい。

“けけはら”攻略のキーポイント

“けけはら”は山岳地帯の谷をせき止めた人造湖で、いわゆる止水ダムである。岸沿いは急な斜面が続くが、階段状になっていて意外にフラットな場所が多い。とくに立ち木の多いエリアは、かなりフラットな場所があり、そのような所では水中に倒木や切り株などのストラクチャーが存在する。シャローエリアの水中ストラクチャーは必ずチェックしよう。



【ポイント1】ボートハウス横の切り株ポイント

ついつい見落としがちなのが、ボートハウス周辺のポイントだ。ボートハウスの向かって右側、ダムサイトと崖の接点付近の水中には切り株がある。この場所は水深が2メートル前後でフラットなのが特徴。スポーニングエリアになっている可能性が高い。切り株はひとつだけだが、ここで大物がヒットすることもある。ハードルアーで反応がないようなら、ワームのノーシンカーを落し込んでいく。近くの立ち木も同時に攻めておこう。朝いちばんは爆釣の可能性アリ。

⬆ボートハウスの西側からのキャスト。切り株がひとつしかないので、わかりやすい。

【ポイント2】竜王ワンド内の倒木ポイント

ボートハウスの奥にあるのが竜王ワンド。ワンドの奥には立ち木が2本あり、ゴミが水面を覆っている。この立ち木の下、水深1～2メートル付近には、複数の倒木が沈んでいる。水深がそれほど深くないため、バスの活性が高くシャローに出ているときは、ワームの落し込みがかなり有効である。またこのワンド内は秋バスの回遊ルートにもなっているため、グッドサイズが連発する可能性が高い。小さなサイズでもあきらめず、粘り強く釣っていくのがいいだろう。

⬆倒木は複雑にからんでいるので、根がかりによるルアーのロストに注意が必要だ。

【ポイント3】竜神川鉄橋下の倒木、切り株ポイント

竜神川にかかる鉄橋下（ボートハウスから見て右方向にある）には、立ち木が6本並んでいる。向かって右から2本目と3本目の立ち木のあいだには、水深3メートルの湖底に切り株が存在する。立ち木まわりでバスがヒットしないときは、切り株についていることも多いのでかならずチェックしよう。向かって左側の橋脚の奥、水深1メートル付近には長い倒木が沈んでいる。橋脚まわりと合わせてここも攻めることをオススメする。バスの活性が高ければ、トップウォーターも可能性アリ。

⬆橋脚の脇は急角度で落ち込んでいる。なるべく浅場を選んで、効率的に攻めるのがコツ。

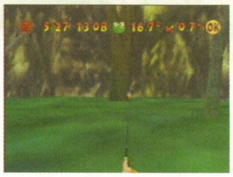
【ポイント4】ふくろうの巣にある倒木、切り株ポイント

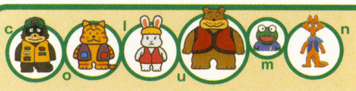
ふくろうの巣と呼ばれる狭いワンドには、向かって右側手前に立ち木が2本、奥に3本存在する。手前の立ち木の根元付近、水深1.5メートル程のところには巨大な倒木がある。また、奥の立ち木があるポイントは、水深が2メートル前後でフラットな地形になっていて、水中には切り株や倒木が豊富にある。このポイントは活性が高い春バス、秋バスを狙うのに絶好のポジションと思われる。夏場のまずめ時にはトップウォーターでも釣果が期待できるだろう。

⬆ボートで入りにくい地形だが、可能なかぎりストラクチャーに近づいてキャストすべ

【ポイント5】ふくろうの巣の出口付近

ふくろうの巣とガレージワンドに挟まれた岬には、3本の立ち木が並んでいる。中央の巨木の下には、水深1.6メートル地点と7.6メートル地点に倒木が沈んでいるので、立ち木を攻める際にはこれらの倒木まわりも意識して攻めておこう。浅い場所はノーシンカーのワームを落し込んでいくのが効果的だ。バスのいるレンジをきちんと計算して、浅い場所と深い場所を攻め分けることで爆釣の可能性は広がる。さらに、この岬にはクラック（裂け目）と流木もあるので、同時に探ってみる。


⬆複数の倒木と切り株があるので、かなりオススメ。ランカーのかかる可能性大だ。



バスを釣るために ～その④～

回遊バスについて

バスは、いつでも同じ場所に居着いているとは限らない。実際のフィールドでもそうだが、ストラクチャーについているバスと、回遊しているバスが存在する。じつは『バス釣りNo.1』でもこの回遊バスが存在し、回遊ルートにうまくぶち当たれば、つぎつぎにバスをゲットしていくことも可能なのだ。回遊しているバスは、小バスの群れを先頭に、徐々に大きな個体になりモンスタークラスのものもいる。回遊ルートはいずれ紹介できることと思うが、今回のポイント紹介でも少し触れているので参考にしてほしい。じっくり釣ってみて、好ポイントを探し当てよう。ただし、つねに同じ時間帯にバスが回遊してくるとは限らないので注意。またフィールドによって、春と秋では回遊のルートが異なるようだ。

⬅“けけはら”ならダムサイト前が、春バスと秋バスの回遊ルートになっているようだ。

➡“なないろ”では、お馴染みのマムシ岬前がバスの回遊ルートだ。じっくり釣ってみよう。

バリバリ禁断の秘技
（略してバリキン）

オッス！ 今月から新コーナー“バリバリ禁断の秘技”を開始するぜ。現在このコーナーでは、キミが発見した秘技を大募集中！ 採用された人には図書券を進呈するぞ！

ニンテンドウ64　ゼルダの伝説　ムジュラの仮面　任天堂

イケナイところに行けちゃった!?

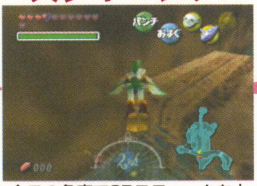
東京都　間々田くん　図書券3500円分進呈

ロックビル方面へ行くにはあるアイテムが必要なんだけど、なんとそのアイテムを取らなくても行ける方法が発見されたのだ！ 詳しくは写真を見てくれっ！

ゾーラリンクで

↑場所はイカーナ渓谷にある橋。オクタロックが2匹いるからさきに倒しておこう。ジャマだし。

大ジャーンプ!



↑この角度で3Dスティックを上に入れ続けると、なぜか壁に当たらずにジャンプし続けるのだ。

なんと!! 行けちゃった！

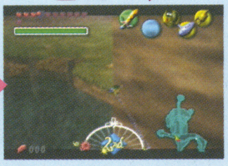
↑しまいには橋の上に乗れちゃいます。あとはフックショットを使えばロックビルに行けるぞ。やりっ！

ほかにもこうやって行けます

左の写真の場所（橋の左のほう）で川岸ギリギリに立ち、フックショットを撃つことでもロックビル方面に渡ることができるのだ。フックショットを引っかける木の根元がちょっとだけ見えるようにするのがコツだぞ。場所を合わせるのがかなりムズイです。

このへんから

ビヨ～ン



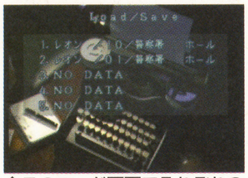
ニンテンドウ64　バイオハザード2　カプコン

お得なコマンド一挙大公開 !!

東京都　大田麗　図書券2000円分進呈

『バイオハザード2』の超便利なコマンドを、4つまとめて紹介するぜ。まずはロード画面にしてくれ。ここで、下に紹介しているそれぞれのコマンドを入力するのだ！ コマンド入力に成功すると、自動的にメインメニュー画面に戻るぞ。“無敵”と“弾無限”は、そのほかの秘技と併用することもできる。ぜひともお試しあれ。

ここでコマンド入力



↑このロード画面でそれぞれのコマンドを入力してくれー！

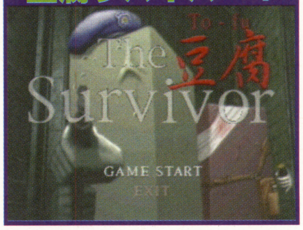
コマンド一覧表だぜ

弾無限	上、上、上、上、右、右、右、右、L、R、L、R、C▶、C◀
豆腐サバイバー	上、下、左、右、左、左、右、右、L、R、C▲、C◀、C▼、C▶
4thサバイバー	上、下、左、右、左、左、右、右、L、R、C▲、C▶、C▼、C◀
無敵	下、下、下、下、右、右、右、右、L、R、R、L、C▲、C▼

弾無限！

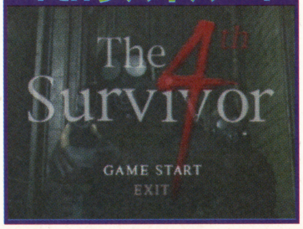
←これなら弾数を気にせずに撃ちまくることができるぜ。

豆腐サバイバー！



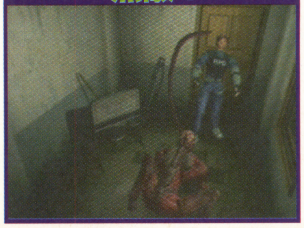
←4thサバイバーの主人公が豆腐になるモードなのだ！

4thサバイバー！



←なんと、ハンクが主人公の4thサバイバーが遊べる！

無敵！



←主人公がダメージを受けないので、ボス戦も楽勝だぜ！

ゲームボーイ

トレード&バトル　カードヒーロー　任天堂

かちぬきバトルで自由自在にデッキが選べる!!

福島県　鈴木健太郎　図書券1500円分進呈

毎週水曜日と金曜日に、バトルセンターで行われるマスター限定のトーナメント大会。この大会では、決められたマスターのデッキしか使えないのは知ってるよね？　しかーし！　バトルまえに「○○デッキを使いますか？」と確認されたら“チェンジ”を選択してみよう。そしてさらに、セレクトボタンを押してデッキの一覧を見るのだ。ここでBボタンを押すとあら不思議！　なんとほかのマスターのデッキまでもが使えるようになってしまうのでした。これは重宝しますぞ。

デッキ選択画面で

⬆デッキ選択画面で、セレクトボタンを押してデッキの中身を見ろ。

Bボタンでキャンセル！

⬆デッキの中身を見る画面。ここでBボタンを押してキャンセル！

ほかのマスターが選べる

⬆なんとホワイトマスター大会なのにワンダーマスターが使える！

ニンテンドウ64

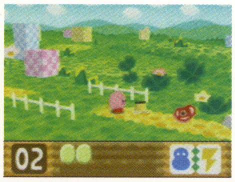
星のカービィ64　任天堂

便利な能力ミックス

北海道　児玉 裕　図書券1000円分進呈

アイスとスパークを能力ミックスすると、カービィが冷蔵庫になるよね。冷蔵庫になると、中からいろいろな食べ物が飛び出して敵を攻撃することができる。でも、食べ物は攻撃するだけのものではない。なんと地面に落ちた食べ物を拾うことで、カービィの体力を回復させることもできるのだ。

➡冷蔵庫になると、食べ物で敵を攻撃することができる。



⬅落ちた食べ物を拾うと体力が回復。こりゃ便利な能力だ。

ニンテンドウ64

星のカービィ64　任天堂

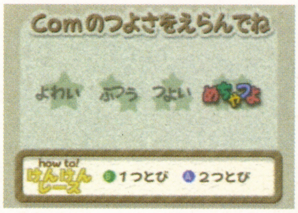
ミニゲームの難易度が増える

北海道　児玉 裕　図書券1000円分進呈

初めてミニゲームで遊ぶときは、難易度が“よわい”しかない。しかし、“よわい”をクリアーすると“ふつう”が登場。さらに勝っていくと、“つよい”と“めちゃつよ”が登場するぞ。

⬆➡どんどん勝っていくと、最終的に4つの難易度でミニゲームが楽しめる。

難易度が増えた！



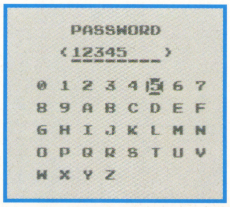
ゲームボーイ

メタファイトEX　サンソフト

お得なパスワードだ!!

編集部情報

すべてのアイテムを持っている状態で、ステージセレクトができる秘技だ。さっそく右にあるパスワードを入力してみてくれ。



⬅パスワード入力画面で右のパスワードを入力だ。

ステージ	パスワード
1	E6C3D3KF
2	E6D3D3KG
3	E7C3D3KH
4	E7D3D3KI
5	F6C3D3KQ
6	F6D3D3KR
7	F7C3D3KU
8	F7D3D3KT

秘技募集の告知

バリバリ禁断の秘技では、はがきまたはE-mailでの応募を随時募集中！　秘技が採用されると、図書券を送りつけるぞ。きみの熱い応募を待ってるぜ！

はがき、E-mailを書くにあたっての諸注意

①発見した秘技の内容とそのゲームタイトル、機種を書く。あて先にもゲームタイトルを書くべし。
②秘技の内容はできるだけ詳しく書くこと。
③きみの郵便番号、住所、氏名、電話番号をはっきりくっきりと書く。E-mailの人は真心を込めて打つ。
④あとはほかの人とネタがかぶらないよう、誰よりも早くポストに直行。64+の発売を楽しみに待つ。

①
ファミリーコンピュータ
スーパーマリオブラザーズ
マリオが無限に1アップ

②
すごい技を発見したので早速応募します。ワールド3-1のゴールのお城手前の階段になっているところで、ノコノコが二匹降りて来ます。がまんして一匹目をやり過ごしたあと、二匹目をふみつけます。そこでブロックにあたりはね返ってくるノコノコを、ジャンプのタイミングをうまく合わせてふみ続けると、無限にマリオが増えるのです。大発見でしょう！　でも、あまりにも増やしすぎるたせいなのか、一度死ぬとゲームオーバーになってしまいました。

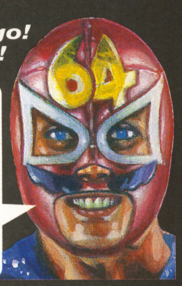
③
住所　〒154-8528　東京都世田谷区シロガネーゼ
氏名　己川ヨシキ　（ペンネーム・オレ流）
電話番号　0990-999-9999

誰よりも早く応募せよ!

〒154-8528
(株)エンターブレイン　ファミ通64+編集部　「バリ禁○○○(ゲーム名)」係
E-mailアドレスは　n64-plus@ml.enterbrain.co.jp

着々と進化するDDFワールドを見よ！

DDF ROUND 6

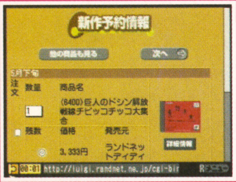


諸君らの生活に64DDはどのぐらい浸透しているかな。最近、私に届くファンレターの急増からも団員の熱意が伝わって来ている。今月も切れ味のいい、トペスイシーダを披露することにしよう。　～エル64DD～

今月の期待の一戦　巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合

ランドネットにて購入受け付け中

いよいよ5月17日より配送の開始された例のダシ・イレするあれはGETモールで引き続き購入できる。DDF団員なら、こんなことは知ってて当然だな。



←あこがれのアレはランドネットでゲット可。

“ド解戦”の流れを再確認

巨人のドシン1

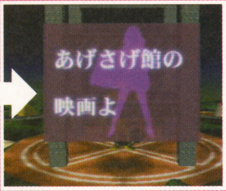
↑『巨人のドシン1』でモニュメントを建てることが映画『巨人以上』を鑑賞する資格のひとつ。

パビリオン！

←「世界ドシン博覧会」のパビリオンの名前が映画『巨人以上』を観るためのヒントにもなるのだ。

コンパニオン！

→シルエットしか見えないのが残念なクイーンコンパニオン。どうやらチャームポイントが名前になっているらしい。



映画上映開始

←もうひとつの資格をクリアーするとようやく映画『巨人以上』が上映される。

ド解戦のイベントも実施される

DDFにとってはすっかり行きつけの店となった渋谷の“bitTOUR's”で『世界ドシン博覧会2000 渋谷』が開催される。ドシンが誕生するまでの貴重な資料を展示するばかりか、DDF団員には店がプレゼントまで用意してくれたぞ。

●DDF団員には特典が

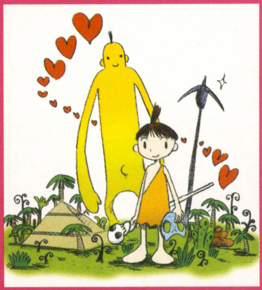
このページについているプレゼント引換券を持参すると、『巨人のドシン』特製ハンカチがプレゼントされる。これは団員のみがゲットできる幸福だ。先着500人に限るので、当日はダッシュで渋谷へ向かえ。

●トークショウも見逃すな

ランドネット会員向けにはドシンのクリエイター、飯田和敏氏を中心としたトークショウも開催。ドシン制作のこぼれ話が聞けるチャンスだな。顔の広い飯田氏のことだから、意外なビックゲストを連れてきてくれるかもしれないぞ。ランドネットのニュースのページを開いて、参加申し込みをしてくれ。

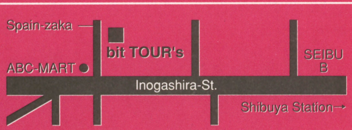
映画『巨人以上』のベールをはぐ

映画『巨人以上』の主人公は、ドクロの杖を持った少年だ。彼の名前はソドル。『巨人のドシン1』で傍観者だったあのじじいの少年時代なのだ。バルト島で生活し始めたソドルは当然、ドシンとコミュニケーションを取り始める。そして、ふたりは時空を超え、1996年の日本で重大な出来事と遭遇することになる。どうだ、おもしろそうだろう。事実、マジでおもしろい。ちょっと辛口の映画『巨人以上』を味わうためにDDF団員になっても損はないぞ。



全17話タイトル一挙掲載！

映画『巨人以上』は全17話。そのタイトルを一挙に公開する。キミはすべて観られるか？



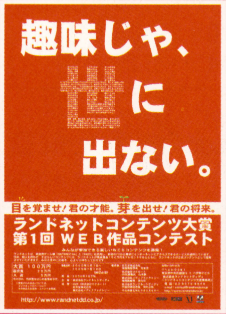
「巨人のドシン」特製ハンカチ引換券
（先着500名様に限らせていただきます）

巨人のドシンーbitTOUR'sイベント概要

（1）世界ドシン博覧会-2000渋谷「巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合」のメイキング展
○期間：5月23日（火）～6月21日（水）
○場所：bitTOUR's Shibuya（渋谷区宇田川町16-12　TEL03-5457-1180）
（2）ランドネットメンバー限定イベント「制作同盟 ド解戦Param派 トークショウ（仮）」
○日時：5月26日（金）19：00～　○参加費：無料　○定員：先着40名
○申込方法：ランドネット上の「ニュースページ」にてお申込みください。
・64DDゲームディスク「巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合」の期間限定販売（税別 3333円）
○来場特典：本誌についているプレゼント引換券をご持参の方、先着500名様に「巨人のドシン」特製ハンカチをプレゼント。

©2000 Param(Marigul)
MORE THAN GIANT Directed by Daisuke Nishijima & Shigeto Koyama (UNDERSELL ltd.)

ランドネットコンテンツ大賞で100万円を受け取れ

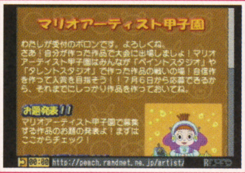


ネットでみんなをつないだ遊びを提案する64DDは、団員諸君がつくったWEBコンテンツを募集する。楽しいホームページをつくって、応募してくれ。要項は右記のとおりだが、企画書による応募もオーケーだぞ。企画書を書くときは、ホームページのテーマとも言える"コンセプト"をしっかり書くといいぞ。また、どんな画面になるか、絵コンテを描くと審査員に気持ちが伝わりやすいはずだ。たまには命がけになって100万円をゲットしろ。

＜募集要項＞
■名称　ランドネットコンテンツ大賞　第1回WEB作品コンテスト
■募集内容　ネットでみんなが楽しめるWEBコンテンツのアイデアおよびそのWEB作品
■募集期間　2000年5月1日～2000年7月10日
■募集締切　2000年7月10日（必着）
■発表　2000年7月下旬（後日広報）
■応募方法
・URLで応募する
現在開設、運営されているホームページを応募される方は、必要事項とURLをお書き下さい。
・アイデアで応募する
必要事項のほかに、企画書（A4サイズ、1枚から5枚程度まで）をお送りください。アイデアの内容によっては、ビデオやFD、MO、CD-ROMなども添えていただいてもかまいません。ビデオはVHSでの提供をお願いします。またFD、MO、CD-ROMは標準的なWindows またはMacintosh環境で見られるものに限ります。
※ランドネットディディホームページをご覧ください。詳細情報や応募用紙を用意しております。
http://www.randnetdd.co.jp/
■応募条件
以下の条件を全て満たすものとします。
作品の著作権を有する企業・団体あるいは個人。
応募作品は、応募者のオリジナル作品であり、第三者の著作権・特許権を含む知的所有権を侵害していないこと。
ひとり何点でも応募できますが、複数応募の場合は、それぞれがまったく違う内容であること。
URLで応募いただく場合は、下記の使用言語を前提とすること。
HTML（Ver. 3.2）、Perl、CGI、SSI、Cookie
■選考方法
ランドネットのスタッフが第1次審査、選考を行い、その後、ゲスト審査員が最終選考に加わります。選考基準は"みんなで楽しめるようなコンテンツの企画であるか"であり、ランドネットのブラウザで楽しむことができるかでどうかも選考判断材料になります。URLで応募された作品は、ランドネットのブラウザおよびパソコン用の標準的なブラウザの両方で見させていただき、審査、選考します。実現が難しいと判断された場合にも、おもしろいアイデアは入選の可能性があります。
■審査員
株式会社ランドネットディディ　スタッフ
任天堂株式会社　情報開発部　部長　宮本茂
株式会社リクルート　ISIZE編集局長　山本創
株式会社メディアファクトリー　取締役　香山哲
株式会社ランドネットディディ　代表取締役社長　田中正則
その他著名な審査員の方々に審査いただきます。
■賞
大賞　：　100万円
優秀賞　：　20万円
入選　：　5万円
その他、特別賞をはじめ各賞を予定
■副賞
受賞された作品については、ランドネットのページでそのアイデアとお名前、コメントを発表。URLで応募された作品は、ランドネットからリンク（バナーつき、名前入り）を張らせていただきます。ランドネットのブラウザ用にレイアウトなどの改良をお願いする場合があります。企画書で応募された作品は、実現までの進め方についてこちらからメールまたは電話にてお伺いさせていただきます。
■応募作品の取り扱い
審査のために提出された作品は原則として返却いたしません。受賞作品はランドネットに関する広報やPR用に使用する場合があります。大賞、優秀賞、入選、各賞いずれの選にももれた作品は、ランドネットでは使用を停止します。
■著作権について
受賞された作品の著作権については、主催者に帰属します。大賞、優秀賞、入選、各賞いずれの選にももれた作品の著作権については、応募者に帰属いたします。
■協賛
任天堂株式会社
ISIZE（株式会社リクルート）
株式会社メディアファクトリー
■主催
株式会社ランドネットディディ
ランドネットコンテンツ大賞　事務局
住所：〒104-0061
東京都中央区銀座8-3-7　伊勢半ビル3F
TEL：03-3575-8809
URL：http://www.randnetdd.co.jp/
E-mail：contest@randnetdd.co.jp

All rights reserved RandnetDD Co., ltd.
midorikawa@radnetdd.co.jp

マリオアーティスト甲子園への道



諸君らの手元に届いている、『マリオアーティスト』シリーズがいよいよ本領を発揮するときが来た。君たちの努力の結晶ともいえる作品をランドネットに送ってくれ。インチキなしのリアルバウトで実力日本一を決めようじゃないか。当然、我々も参加する。テーマともいえるお題目は下にあるとおりだ。ランドネットのDDファンで確認して応募してくれ。

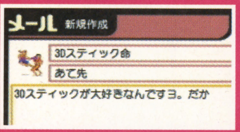
ペイントスタジオ

●年賀状原案部門
来年の干支"ヘビ"を使ったイラストを描け。
●世界○○マン計画部門
道場其の一にある身近なものを○○マンにしちゃったイラストを描いて応募しろ。
●パラパラマンガ部門
マンガの基本だな。手間がかかるが、傑作を頼むぞ。

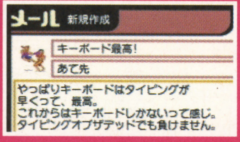
タレントスタジオ

●ミスランドネット部門
みんなが絶句するような美人をつくって送ってくれ。
●ソックリ部門
有名人にそっくりなタレントをつくって送れ。我が輩でもいいぞ。
●キメポーズ部門
かっこいいキメポーズをつくって送れ。人文字なんかもいいかもしれんな。
●パロディムービー部門
クリオとフリオ主演のパロディー映画をつくってくれ。
●ダンスムービー部門
オリジナルアクションのダンスムービーをつくろう。BGMにもこれよ。
●自由ムービー部門
何でもありのムービーをつくれ。腕の見せどころだぞ。

キーボードの画期的実力を検証



↑慣れれば、良好な操作感を発揮するソフトキーボードだが。



↑やはりキーボードでのタイピングにはかなわないのだった。

とうとう待ちに待った64DD専用のキーボードが発売されたぞ。これで団員諸君のネット環境もグッとスムーズなものになったわけだ。今回、発売を記念して我らの仲間のルチャ・ドールのエル・ebが3Dスティックとの使い心地の違いを検証したぞ。その結果、64秒間に入力できた文字数は3Dスティックが19文字、専用キーボードでは61文字だった。この驚異的結果には驚いたぞ。これはもうDDF団員の必須アイテムと言えるな。

スタキャラにスタファン開設

①スタガチャでキャラゲット

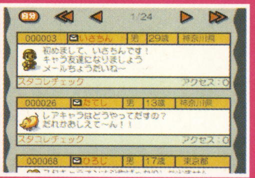
↑スタガチャは1日3回まで。毎日通うのだ。

DDF団員にとってはすっかりおなじみの"スタキャラ"に団員どうしで交流を図れる掲示板"スタファン"が開設された。これで"スタキャラ"のレアなキャラを交換しあったり、しやすくなったわけだな。我々に届くファンレターにもレアなキャラをスタンプしてくれ。

②ゲットしたキャラチェック

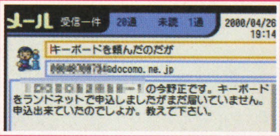
↑スタキャラでゲットしたものをチェック！

③スタファンで情報交換

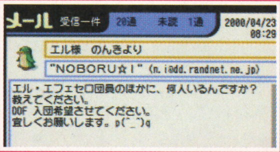


↑スタファンで自慢できるくらい収集しよう。

ファンレター添削



←ほう、iモードによるメールか。なかなかやるな。キーボードはきっともう届いていることと思う。しかし、今後こういう趣旨の質問はランドネットに問い合わせてくれ。



←貴様は64DDを持っているか？　持っていれば立派な団員だ。ただし、貴様がルチャ・ドールとしてデビューできるかは己の精進次第だ。体力に自信がなければ、マスクデザイナーの道もある。また貴様は手紙好きのようだから、文筆で我々の仲間になる手も残されているな。団員の数は日々増殖中とだけ言っておこう。

[ゲームWave]

GameWave

ゲームの情報と頭の悪さ日本一の情報番組！

ON AIR 毎週水曜日絶賛放送中！

テレビ東京：深夜 1:15〜1:45
テレビ大阪：深夜 1:05〜1:35
テレビ愛知：深夜 12:45〜1:15

ハーイ、問題でーす。毎週水曜の深夜に、ゲーム大好きデジタル野郎たちの目を釘付けにしているテレビ番組といえばなんでしょう!? 「えーと、Dsガレ……ガンッ(殴る音)」。こたえはもちろんゲームWave！ 司会はもちろんゲームのことならお任せ！ の伊集院光さんと、キャワイイ〜川村ひかるちゃんのダブル"ひかる"コンビ。いつのまにかすっかりレギュラーに加わった、若手お笑いコンビアンタッチャブルもテンション最高潮！ どこよりも早いゲーム情報を、どこもやらないバカな企画でお届けします。水曜深夜の合い言葉は"ビバ！ ゲームWave！"。ヨロシク！

芸能界いちのゲーム通 **伊集院 光**

どきどきグラビアアイドル **川村 ひかる**

浜さん光のすげぇーイイ話

ゲーム業界のウラ事情を我らが浜村通信と伊集院光が暴露する！ ゲーム業界人なら誰もが見ているこのコーナー。内容がヤバすぎて"ピー"音が入ることもしばしば。これがもとでゲーム会社の株も上下するとかしないとか!? トレーダーも必見！ か？

続きは番組で!!
See the television program!!

キミがゲームファンでもそうでなくても水曜日深夜はこの番組を見るベキ！

NEWS EXPRESS

週刊ファミ通など紹介された"速報"、"特報"などの最新ゲーム情報はもちろん、ゲーム業界の旬な出来事などが満載。さらに放送翌日（木曜日）に発売されるゲームソフトを厳選して紹介するIN STORE NOW!も注目！

This is a program sponsored by Nintendo / Dreamcast / Idea factory / other
提供：任天堂／ドリームキャスト／アイディアファクトリー／他

エンターテイメント情報はこの番組でカンペキ!!

i-CHOP! [アイチョップ]

全国のケーブルテレビ局 スカイパーフェクTV276CH
キッズステーションにて放映開始!!

ON AIR
毎週金曜日：23:30〜24:00
毎週土曜日：25:00〜25:30（再放送）

i-CHOP!ホームページ
http://www.famitsu.com/media/ichop/

好きなゲームはRPG **河相我聞**

元気ハツラツキッズメイツ **カオリ**

ゲームに映画、DVDソフトにトレンドグッズ……。みんなが気になるエンターテイメント情報を完全網羅した夢の番組。それがこの"i-CHOP!"。し・か・も！ 司会の河相我聞クンは大が付くほどのゲーム好き。番組に対する意気込みも並大抵のものじゃありませんぜ。といっても、アシスタントをつとめるカオリちゃんとのやりとりは、まさにボケ役ふたりのツッコミ役なし状態。友だちの家に遊びに行った感覚で楽しく見られて情報満載。この"i-CHOP!"を毎週見れば、キミもエンターテイメント情報通！ クラスの人気者になれるうえ、気になるあの娘とのラブチャンスも到来、筋肉ムキムキで顔グロでモテモテだ！ ……って、それは関係ないか。まあ、テレビに向かってツッコミを入れながら見てください。

←やる気満々のふたり。やる気なのはいいけど、カラ回りしないでね。

←最新グッズを使った新しい遊びかたも提案しちゃいます。必見！

This is a program sponsored by Famitsu / Minamiaoyamaeyecrinic / Gpara.com
提供：ファミ通／南青山アイクリニック／Gpara.com

ファミ通64+と
ゲームのあれこれが
裏の裏までわかる!

極秘プロジェクト"明るいTシャツ計画"発覚!!

[2000.07 5/20発売号]

Monthly ファミ通64+ (ロク わ÷る ヨン)

…マリオのつぎはオレだろ。

2000.07
本誌特価 550円のうち だいたい 6.4円相当
編集長全面協力

独占インタビュー
北沢まりあちゃん バナナに激白!!

編集部ろう城事件の真相!!

あの飯田和敏に何が起きたのか!?
ド解戦

今月の問題提起
それでいいのか毛利名人!

『ゼルダの伝説』ファン騒然!?
家入らない派 地図買わない派の衝撃!!

明るいゲーム計画

超スクープ
モスバーガーがゲームボーイのチップを製造!?

明るいゲーム計画

全日本若林通信

本社／日本国東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビルヂング3階西

今月も64+編集部を襲ったさまざまなニュースを紹介するぞ。よーく見ると、バカタールと呼ばれるヒゲ&メガネの人がたくさん写っていますが、あまり気になさらずに。

ド解戦 ろう城す!!

今回の事件の影の首謀者.池亀女史と鈴木女史。

"ド解戦"にオルグられ、革命の雄叫びをあげる編集部員たち。っていうか、よくわからないで、騒いでるだけ説。

編集長をら致 数々の狼ぜき

プロレスラーの池田大輔選手に続き、今月も本誌編集部にお客さんが来訪！と思いきや、やって来たのはヘルメットをかぶった怪しい団体……。しかも、そのヘルメットには"ド解戦"や"ドシン"という文字が書かれている。そう、彼らはニンテンドウ64DD用ソフト『巨人のドシン』を手掛けたパーラムの飯田和敏氏を筆頭に、5月18日発売の『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』(略して"ド解戦")のPRにやって来たのだ。

ド解戦は編集部にやって来るなり本誌編集長のバカタール加藤を拉致!!　そして編集部に用意された大量のバナナを使ってバカタール加藤を拷問し始めた。悲痛の叫びをあげるバカタール加藤を、編集者たちは助けることもなく、現編集長の姿を暖かく見守るだけだった……。

バナナ拷問によって全日本若林通信の1面を飾ることが決定したド解戦は、そのことに気を良くしたのか、すぐさま加藤を解放。さらに、白状な本誌編集者を集めて、仲良く記念撮影をしてくれたぞ。

ファミ通64+リニューアル記念コンパ開催！

4月某日、本誌『ファミ通64+』のリニューアル記念と題した飲み会が都内某所で行なわれた。長机のため2～3のグループができ、各グループによって食べ物の減り具合が極端に異なるなど、さまざまな傾向がみられた。また、隣の部屋で行なわれていた合コンの会話を盗み聞きする編集者や、ゲームバカたちが彼らにしかわからないマニアックゲームトークに花をさかせていたりと、なかなかの盛り上がりだった。しかし、田原名誉師範が楽しみにしていたおにぎりを、ラッティ中野が間違えて焼きおにぎりを注文したことにより、嫌がらせ疑惑が発覚した。

⬅ヒゲがなくて髪の毛の多い方が元ロッテ現ニューヨークメッツ監督バレンタイン氏。ヒゲがあって髪の毛がない方が本誌バカ(略)氏。

若林オカルト通信

3月末日、本誌編集長バカタール加藤はせっせと仕事にはげんでいた。そのときふと隣の打ち合わせテーブルを見るともなく見たところ、なんとも形容のいいようのない違和感をおぼえ、肌が粟立つのを感じたという。そこには以前週刊ファミ通に在籍し、バカタールとも面識のある外注デザ

妖怪どっぺるげんげるの怪

イナー大西若葉嬢が打ち合わせのため来社していたのだが、なんと彼女の背後に同じ顔の女性が影のように佇んでいたのだっ！ これは『カードヒーロー』のやりすぎでついに目を壊したか、と慌てたバカタールだったが、その人影は若葉嬢の一卵生双生児の妹、若菜さんだったのでした。こわいよ～～っつ!!

⬅左が若菜さんで右が若葉さん。ホントにそっくりです。姿形どころかなんと誕生日まで同じなんだそーだ。オドロイたなー。

今月のおみやげ

謎のロシア人風日本人モゲレフ氏からいただいた信州限定栗アポロチョコ！

⬆➡今月は本誌の図解イラストでお世話になっている、立派なお鬚のモゲレフ氏から、信州限定栗アポロチョコをいただきました。氏の仕事の超人的速さは有名なんですが、それを上回るスピードで、アッという間になくなっちゃっいました。ありがとうございますー。

64+バナナ業界に進出!?

⬆スーパー肉のハナマサから徒歩10分の道のりを、地道に台車でバナナを運んでくれた店員さん。

先月号でお伝えしたとおり本誌編集部では来訪したお客さんを大量のバナナで歓迎している。今回のバナナは編集部の近所にある肉のハナマサ(スーパー)から仕入れたもので、店員さんがわざわざ届けてくれたのだ。台車でバナナを運ぶ際、雑誌の編集部になぜ大量のバナナが届いているのか、みかみビル内で噂に!

ビクター
インタラクティブ
ソフトウェア

『ぬし釣り64』CM撮影現場に乱入

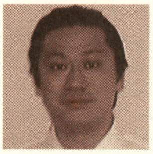
←撮影は午前中から夜までかかった模様。スタジオといってもハウススタジオなので、雰囲気はとってもアットホーム！ 終始和やかな、ぬし釣りっぽい雰囲気の中で行われたのだ。ちなみに、現場にいたスタッフたちも、お茶を飲んだりお菓子をつまんだりしつつ、終始ぬし釣りっぽい雰囲気作りにひと役買っていた。

編集部の電話が鳴った。「4月某日、世田谷区の某スタジオで、ビクターソフトから発売されるニンテンドウ64用釣りRPG『ぬし釣り64』のテレビCM撮影が行われるよ」タレ込みだ!! つーか、ビクターのまさ齋藤さんからの電話だった。そこで、我々はその現場に潜入!! すると、そこにはセクシーな美女の姿が!! 彼女は、数々のテレビ番組や明治製菓ポテロングなどのDMでもおなじみのタレント、北沢まりあちゃん!! 長時間に及ぶ撮影のあいだ、終始楽しそうに、かつ真剣に演技していたのが印象的!! しかも、まりあちゃんは大のゲーム好きなんだって!! まりあちゃんのサイン、その他の秘密グッズが欲しい人は、次号も必チェックしてね!!

ぬし釣りギャル 北沢まりあさん 独占インタビュー

──釣りはやるんですか？
まりあ　ずっと三軒茶屋に住んでいて、お父さんに連れられて釣堀にはよく行きました。でも、魚がかわいそうで逃がしてあげたくなるんです。だから、趣味とかじゃあないです。でも、ゲームは大好きですよ。
──持ってる機種は？
まりあ　ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、プレステ、サターン、ネオジオポケットです。
──ロ、ロクヨンは？
まりあ　64は当たらなかったんですよ！ ほかのはほとんど懸賞で当てたのばかりなんですけど。
──スゴイ!! で、ゲームは何を？
まりあ　好きなのは『ぷよぷよ』です。

今月の問題提起



巷で人気のニンテンドウ64ソフト『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』をはじめとしたRPGをプレイするにあたって、主人公の名前は以外と重要だ。しかし、『週刊ファミ通』の攻略班に所属し、本誌の『ゼルダ』攻略記事にも協力してくれた毛利名人は、自分の欲望の赴くままにこの名前を付けていたのである。その名も“プレステ2”。名人は、リンクの名前を“プレステ2”に改名しているにも関わらず、何気なく『ゼルタ』をプレイし、ミニゲームの攻略を担当していた。

←これが問題となった『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』の画面写真。なぜ“プレステ2”になったのかは、本人しかわからない。

投稿者全員にイカしたTシャツをプレゼント!! 名づけて、“明るいTシャツ計画”発覚!!

このたび、ファミ通64十編集部が極秘プロジェクトを進めていることが発覚した。このプロジェクトは暗号名”明るいTシャツ計画”と呼ばれており、投稿などが掲載された読者全員に、オリジナルTシャツをプレゼントしよう、というTシャツファンにはたまらない計画であるらしい。

今回発表されたデザインはあくまでも第1弾のものということで、将来的には、第2弾、第3弾……と違うデザインのTシャツも順次発表していきたい、とのこと。バカ総研やゲボゲボ団はもちろん、今号から連載が始まったバリバリ禁断の秘技、次号から復活予定のFROM READERsなど、投稿コーナーに採用された人に、当編集部からオリジナルTシャツが送られていくという仕組み。

ことの発端は、本誌編集長がデザイナーの宮本に、「Tシャツ作りたくない？」と聞いたところ、「作りたいですね」とオーケーしてしまったこと。だが、宮本はその後、わざわざ休日にまで出勤し、せっせとさまざまなデザインを作成、その中から今回の1枚が選ばれたということだ。

読者のみんな！ 夏に向けて、ぜひともTシャツをゲットしてくれー!!

第1弾!! 明るいTシャツ計画 オリジナルシャツはこれだ!!

←2色のページなのでわかりにくいけど、オレンジ色の地に、白い文字とロゴが乗っているという感じです。

64+投稿募集コーナー一覧
トライフォースタイムス・バリバリ禁断の秘技・DDF・FROM READERs・バカ総研・ゲボゲボ団・ゲエムバカ専門学校・稲葉さんのそれって社外秘!?

おはがきのあて先は
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通64+編集部
Eメールでの応募もオーケー!!
n64-plus@enterbrain.co.jp

愛読者大募集

コンビニや本屋で『ファミ通64+』を目立つ位置に動かしたり、勝手に宣伝活動をしているという愛読者を大募集!! 『ファミ通64+』のためにどんなことをしているのかを書いて右のあて先まで送ってくれ！ **〒154-8528 (株)エンターブレインファミ通64+**

明るいゲーム計画

がんばれ、王選手！ 【3】ガスチェンバー怖い！

バカ総研

バカタール総合研究所 **第209回**

最近の調査によれば、世の中には、バカ総研とか、黒と赤の2色のページとかは好きじゃない！っていう人もいるみたいです。でも、このコーナーを読めば、世の中にはいろんな価値観の人がいるというういい社会勉強にもなるってわけ!!

今月のテーマ ゲームボーイアドバンス（アード〜バーンス〜）を考える!!

えー、64十誌上では、第2回目のバカ総研、いよいよ始まりです。さて、今回は、ゲームファン大注目ゲームボーイアドバンスについて取り上げてみたいと思います。しかも、思っただけでなく本当に取り上げた点はかなり好印象だと言えるでしょう。自画自賛です。とはいえ、正直なところ、業界広しといえども、いま現在本当にゲームボーイアドバンスのことがわかっている、と言えるのは当研究所くらいですから、ぜひ安心して読んでください。読まなくていいです。

ゲームボーイアドバンスとは!?

ゲームボーイアドバンスとは任天堂が発売する次世代携帯ゲーム機、だと思っている人も世の中には多いと思います。しかし、まだ誰もそれを見た人はいません。なので、正直に言って、本当にゲーム機になるかどうか、その確率はまだ80パーセント程度と言ったところ。作ってみたら、なぜかクッキーになっちゃった！ということだって、ないとは言えないと思います。現代とはそういう時代なのではないでしょうか？ むしろ、我々は、ゲームボーイアドバンスがゲーム機になってくれればラッキー！という程度に考えておいたほうが健全だと思います。

『ゲームボーイアドバンス』を略す！

- ●ゲーボーイ — ゲームボーイの略とも言える点がネック。やや危険か。
- ●ゲボドバ — ゲボドバ団ができれば本誌のコーナーもこれに！
- ●ゲームボーイアバ — ゲームボーイ4人組みに。スウェーデン出身です。
- ●ムード — 除霊する人に！ それは織田ムード。かなり間違い。
- ●ポイン — なぜかポイン、得した気分！ オススメでしょうか。

ゲームボーイアドバンスの可能性を徹底検証!!

ゲームボーイアドバンスの可能性の一例	可能性	寸評
本体が横長になるが、右側だけが長い！	低	レオン＆ラオン的なデザインの流れで。「カードヒーロー」の影響とも言えるでしょう。
本体がやっぱり縦形になるが、上だけが妙に長い！	低	電車の車内でやっていると、前の人にぶつかってしまうので却下か!? べつにいいか。
そこで、やっぱり縦長にしたら、液晶がはみ出てしまう！	低	液晶の両端は、向こう側がちょっと透けて見えたりしてしまう。でもうれしくない！
結局、ゲームボーイにアドバンスというシールを貼るだけに！	低	開発に手間取ってしまい、なんとシールを貼るだけで出荷に！ それは詐欺でしょ。
じつは、ゲームボーイアドバンスという黒毛和牛に！	低	ゲームボーイアドバンスという名前の黒毛和牛。肉が柔らかく、トンカツ業界を席巻！
洗濯機能が強化され、ウール洗いが簡単に！	低	2003年ごろには、周辺機器として乾燥機アダプターも発売される！って言ってました。
本体右側に、おはしを入れるケースが付く！	低	2003年ごろには、周辺機器としてフォーク＆スプーンセットも発売!! ただし左きき用です。
ゲームボーイアドバンスというアイドル3人組みに！	低	アド、バン、スーという女の子のアイドル3人組み。「ふつうのGBに戻りたい」と解散。
本体にびっしり毛が生えてしまう!!（魔女の呪い）	低	すごーく古いネタですが、会議で「毛」を入れることに決定したため、「毛」導入が決定！
大昔ガス爆発によって沈んだ大陸だった!!	低	いずれ、とある寺院の地下で石版が発見される見通し。任天堂は現在寺院を特定中です。
世界の野鳥たちを救え！ という意味のスローガンに！	低	国際野鳥連盟が古代ギリシャ語やヘブライ語等を駆使して考えたスローガンの言葉だった！

占いによるゲームボーイアドバンスの可能性

占

いま大流行のインターネットで、ゲームボーイアドバンスさんの姓名判断をしてみました。初年期(33歳まで)の家庭運は大吉、社会運も中吉といいのですが、なぜか総合運は凶と出ました。謎です。中年期(33歳〜55歳)になると、総合運が中吉まで上昇しますので、発売から33年経ったあたりから、大ブレイクしそうな気配です。また、社会運は一生涯を通じて非常に高いので、中年期まで待たなくとも、話題性があり、大ヒットするかもしれません。よいでしょう。どうでしょう。

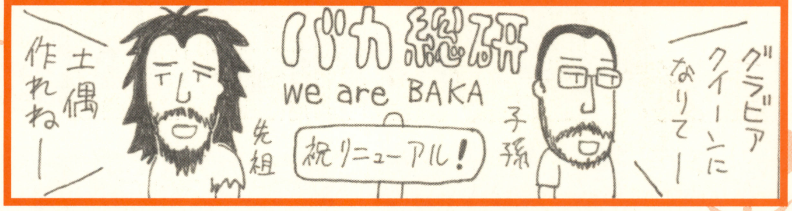
さて、まだまだスペースが余っていますので、また別のホームページでも調べてみましょう。はい、出ました。誠実度89点、勇気度22点、愛情度87点、繊細度92度。勇気がちょっと足りませんね。「体格は立派で幼児期は肥満児」なので、最初本体は、けっこう大きなボディになるが、どんどん小型軽量化が進むと見ました。「年長者実力者の協力、援助を得て成功します」、「おしゃべりを生かせる仕事や職場で成功」とも出ました。これは、任天堂の強力な販売力で大ヒット、通信機能を使った他人との会話が大流行との暗示でしょうか。「よい収入源を得て金運、子供運、仕事の実績運強く内外の信用は抜群で生活は堅実、一時的損もすぐ取り戻すことができます」だって。大ヒット間違いなしって感じですね。

はみ出し ゲーム計画

全日本若林通信でお伝えしたように、3ヵ月間の期間限定で、投稿採用者全員にオリジナルTシャツをプレゼント!! もちろん、バカ総研採用者だってもらえます。差別はよくないよ。まだまだ投稿者の少ない、いまのウチがチャンス(かも)!! なわけで、いろんなおはがき募集中。それから、5月3日に、東京ドームに来てくれたみなさん、64十の宣伝もよろしくね!!（所長B）

みんなの

今回のタイトルデザイン　神奈川県　**西山孝之**

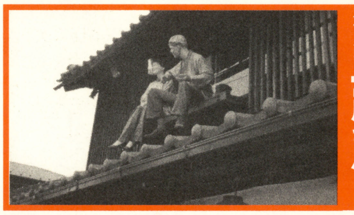


こちらの右側のページでは、みんなからの投稿ネタで作るページです。ということは、投稿が来ないとなくなるってわけ! いまがチャンス!

あー、もうつゆですね〜、そうですね〜。

めん業界の王座をかけて、そば対うどんの戦いが始まった。そば屋陣営の戦法は"イメージアップ作戦"。屋根の上に、外国人のマネキンを配置。キンパツにハッピ姿のミスマッチ感覚。これでハリウッド映画に慣れ親しんだ若い世代や、ジャージを着こなすオシャレ世代も取り込める! 対するうどん陣営は"もっと親しみやすく"がテーマだ。木陰に、こちらを見つめる少年。そこに"手打ちうどん"ののれん。こっちを見て! と訴える少年の目……。んー、どっちも負け!! スパゲティーの勝ちー!!

そばv.s.うどん最終血戦勃発!!


埼玉県 **宮川さん**

⬆既存のそば屋からの脱却! そんな哲学的プロパガンダが厨房にこだまする、異色のそば屋近影!!

東京都 **国立競技場**

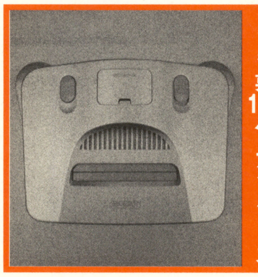
⬆元ネタは「スリーメン＆ベイビィ」なのか!? つーか、少年の霊!? つーか、壁画付き国立のオカルトうどん屋。

新コーナー 顔面発見!

世の中には顔が隠されている!! 人類がいまだ発見していない顔が隠されている!! そんな顔を発見したら写真に撮って送る新コーナー勃発。

東京都 **みかわやさんZ**

⬅いわゆるロボット系の顔面。微笑んでいると言えなくもないけど、ロボットには心なんかないんだ!


東京都 **栗100パーセントジュース**

⬅キャー!! 恐ろしい顔が!! てゆーか、いわゆる某ゲーム機を逆さまに見ただけ目の錯覚を利用したトリック。

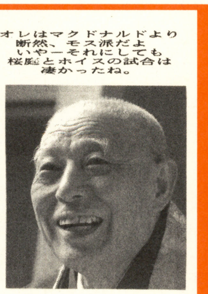
カンバン天国

東京都 **いちごチャーハン**

⬆某大手おもちゃ会社のロゴデザインを踏襲。じつは、色も同じ!! 子会社だったりしてほしい気持ち。

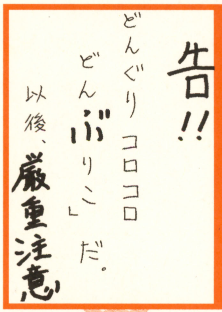
タイトル「香川県あたり」
愛媛県 **鈴木拓大**

⬆まさに「香川県あたり」としか言いようのない写真。香川県って行ったことないけどー。



富山県 **学校英語Ⅱ**

⬅マックって平日だけ半額なのがむかつくよね。それでいて、土日になると食べたくなる味なんだし。矛盾!!



神奈川県 **コギトエルゴスム**

⬅予言とか、はがきに書ければどんぐりコロコロどんぶりこ? どんぶりこ? どんぶりこ? どんぶりこーっ!!

大募集

このコーナーでは、みんなからの投稿を大募集中!! 街で見かけたヘンなモノ、ヘンなカンバン、ヘンなチラシ等、何でもいいのでヘンなものを見つけたら、写真に撮って送ってね。写真が無理なら実物でもいいです。それが無理なら、美人のお姉さんを送れ。それから、顔に見えるモノも大募集。顔やお姉さんも送れない人は、はがきに何か書いて送りましょう! やさしい店長からのお知らせ、今月の不満、4コママンガ、イラストなどなど、何かを書いたら送ってよし! 採用者には、ファミ通64十図書カードを贈呈しまーす。

- **●顔に見えるモノを見つけた!→顔面発見係**
- **●ゲームのモノマネをした!→名作紀行係**
- **●美人のお姉さんがいる!→美人お姉さん係**

はみ出し ゲーム計画

さっそくはがきを送ってくれた、富山県鈴抹茶、鳥取県ピクチャル親父、富山県学校英語Ⅱ、宮城県ぷりり、神奈川県西山孝之、愛媛県鈴木拓大、群馬県たか、北海道成瀬晶、香川県やさしい、ほか多数のみなさん、どうもありがとう!! それから、これから送ろうとしてくれている人、早く送ってください。それから、From READERsも次号から復活しますので、こちらにもどうぞまたおたより送ってください。

秘密結社 情熱の紅い ゲボゲボ団

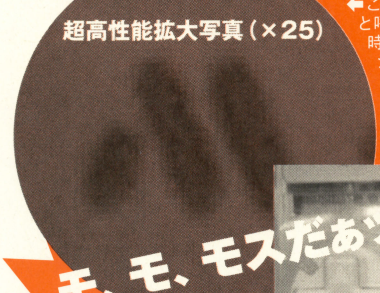
早くも第2回をむかえたゲボゲボ団。目標の世界制服まであと一歩だ。いまこそ立ち上がれゲームボーイスキスキっ子たちよ。ともに戦おうではないかいな。

いま話題のモス疑惑の謎に迫る！

今月のゲボゲボ裏工作

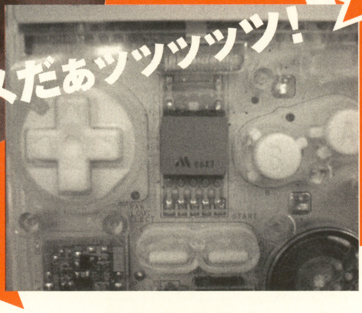
すごい事実が発覚した！ な、な、なんとあのモスバーガーがゲームボーイにチップを供給しているというのだ。問題の写真をよく見て欲しい。紛れもなくモスバーガーのロゴであると確信したわれわれは、モスバーガーのゲーム業界参入歓迎の意を込めて、試作品メニューを作ってみた。コンセプトは“食べられるゲームボーイ”と“遊べるモスチキンナゲット”、団内で試食会を開いたがおおむね好評だ。でも少し心配だったので、同時にロゴについての真相を究明するべく、早速調査を開始。まずはモスバーガーに電話をしてみた。しかし返事はそっけなく、「は？……チップですか？ ポテトではなく？ あのどちらにおかけでしょうか？」ときやがった。ちっ！ 何か隠しているにちがいない、プンプン匂うぜ。そう睨んだわれわれは、勢いあまって任天堂に直電。「あぁ、あれはですね。ミツミ電機さんのロゴですよ。確かに似てますねぇ(笑)」となる。ちっ！ 任天堂までシラをきりやがる。こうなったらミツミ電機に直電だッッッッッ！ はい。そうです当社の製品でございます。まちがいありません。あのロゴは小さな部品に限って使っているもので、正式なロゴは別にあるんですよ」だとぉ？ ここまで綿密にウソが練りこまれているということは、背後には巨大な陰謀が動いているのか？ それともたんなるカンチガイ……？

超高性能拡大写真（×25）



➡これをモスと呼ばずに何と呼ぶぅ？ 激似のロゴに一時はゲボゲボ団も騒然。ショックでハンバーガーを食えなくなった団員が続出したという事実は草原の小技を大切に。

モ、モ、モスだぁツッツッツ！



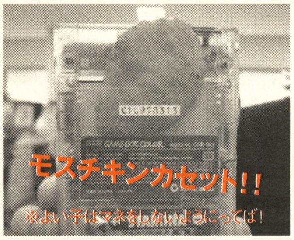
➡十字キーとBボタンのあいだに埋め込まれたチップは、バックライトのちらつきをおさえるためのモノだ。いかにもゲームボーイライトらしい部品である。

MOS BURGER.

⬆これが本物のモスバーガーのロゴ。これを見ただけでヨダレをたらす団員は無条件に合格ッッツ。

任天堂モスバーガー業務提携の可能性を検証！！

⬅ベースはフレッシュバーガー。モスバーガーではミートソースでゲームボーイが動かなくなり却下。お好みでチーズを加えてもよい。



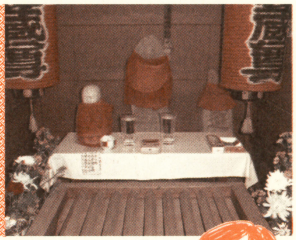
⬅マイクロチップ入りナゲットをカートリッジに挿入。ゲームは『バーガーバーガー』に酷似しているが、飽きたら食べられるので勝ち。

禁断の団長ルーム

全世界5000万人のゲボゲボ団の頂点に立つ団長の生活ぶりは贅を極める。かの西太后も凌駕するほどの勢いで、高額納税者番付では叶姉妹ふたりが男に貢がせた額を超えるほどである。ひげの手入れは毎月5のつく日に行われて吉。

ゲボゲボ式儀式・壱 葬之儀

苛酷なプレイに耐え、天寿を全うされた初代ゲボ様。数々の感動を与えてくださった恩義に対し、奉納の儀をもって葬送とする。必ずや来世では、ゲームボーイアドバンス様への転生を遂げられるであろう。合掌。



COMME ca de GEBO

ボンジュ〜リュ。ジャンポール・ドクトル智恵子でぇ〜す。テヘッ❤ 今回のコムサデゲボはちょっとビョ〜キっ。5月の病気といえば、憧れの5月病❤ね、すてきでしょ？ しかもゲボちゃんからエナジイもらっちゃって、このぉし・あ・わ・せ・も・の！ じゃ今月はこのへんでごきげんよう。ボンワ〜リュ。

超驚級大募集

ゲボゲボ団では入団希望者を募集中。各コーナーでやってもらいたいネタなどを採用されたもののみとする。合格者についてはとくに発表はないので、自分のネタが載っているか入念にチェックプリーズ。入団の暁にはTシャツが用意されるかもしれない。あて先はほかといっしょ。

はみ出し ゲーム計画

田原名誉師範にシニアルール用のデッキを組んでもらい、やっと『カードヒーロー』のプロルールまでたどり着いた。着いたはいいけど一回のバトルが長い！ とブーたれていたら、バカタール加藤に「カードが弱すぎ」と笑われてしばし落ち込む。ゼッてぇ勝ってやる、と心に誓ったまま進まないのがいまの悩み。（こばしら）

屈伸! げぼげぼ大事典
ゲボちゃん様メンテナンス特集

ゲームボーイは画面が命! という言葉を流行の発信地"渋谷"のガングロギャルたちが連呼しているそうな。たしかに、ゲームボーイの画面に傷を着けちゃうよ菌は手強い相手だ。ゲームボーイの持ち運びに気を配る人も、気をゆるめたとたんゲームボーイの画面に傷を着けちゃうよ菌の餌食になってしまう。そこで、我々ゲボゲボ団は画面に傷が着いてしまい悲痛な表情を浮かべるアタナのために、画面の傷を消す魔法(実験)を試みた。じっけん! じっけん!

実験の経過

ゲームボーイの画面部の表面には、かなり硬質なアクリルが使用されているらしく、実験は苦戦をしいられた。でもでもでもでも、6時間くらいがんばってすべての傷を亡きものにした。疲れたなー、もー。

←傷がついてしまう前に、プロテクターを貼ってしまおう。これなら磨かなくてもいいでしょ?

⬆かなり傷付いてしまったゲボちゃん様。写真では見えにくいがかなりの痛手なのだ。

⬆見事に蘇ったゲボちゃん様。スッキリとした画面で、すがすがしい表情だ。

タミヤコンパウンド&フィニッシングペーパー

⬆400円。ヤスリでこすって、コンパウンドでみがく。かなりの技術が必要。★★☆☆☆

プラピカルII

⬆900円。可も不可もなし。とくに効果的なポイントは見られなかった。★☆☆☆☆

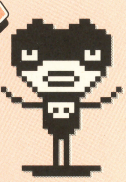
アクリルサンデー研磨剤

⬆700円。小さなキズだけならコレで十分。日用品売り場で手軽に買える。★★★★☆

ミラーグレース

⬆1800円。車用のキズ落とし。値段が高いだけのことはある。★★★★★

どこげぼいっしょ™



今回はゲームボーイちゃんとボウリングに行ってきたの〜❤ てゆーか、私ってけっこう方向オンチっぽいんだけど〜、ちゃんとボウリング場に行ったハズなのに〜なぜかブラックライトがついてるのっ!! しかも、チョーノリノリのダンスミュージックとかがかかってたから、間違えてクラブに来ちゃったのかと思って、ご自慢のパラパラ踊ってたら〜その場所はやっぱりボウリング場だったみたいな〜。ブラックライトのボウリング場なんてすごいよね〜。え? みんな知ってる? ……はい。というわけで、右手でボウリンクを楽しみながら、左手でゲームボーイの『テトリス』をプ・レ・イ。もちろん視線はつねにゲームボーイちゃん。それでも、ターキーとっちゃう私ってチョーすごくない?

今月の最高得点 40237点

ロングオペレーションプッシュ・ツイン

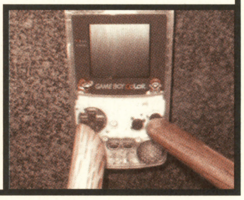
ウルゲボテク難易度:6

ゲボゲボ団員のみが会得している、必殺四十八手こと超ゲボ技。今月は、私のポケモンコレクション全251種類が揃ったことを記念してみなさんについつい教えてしまったり。技を行っているのは、我がゲボゲボ団がインドネシアでスカウトしてきた、なかなか将来の有望な若者たち。残り46種類の技の紹介はキミたちのゲームボーイへの愛にかかっていると、監督が言ってたよ。

超ゲボ技(ウルテク)

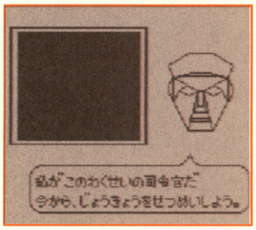
⬆構えの基本は雄々しい獣のごとく! が基本。使用する木刀は修学旅行のおみやげが適しているというのも基本だ。

⬇ひとりは十字キーを、もうひとりがA、Bボタンを担当。3人いるときはスタートボタンを押してジャマするのもよし。



第二回 X エックス

ゲボの殿堂



X(エックス)
任天堂
1992年5月29日発売
価格:3800円
ポイント:回転しながら接近する顔

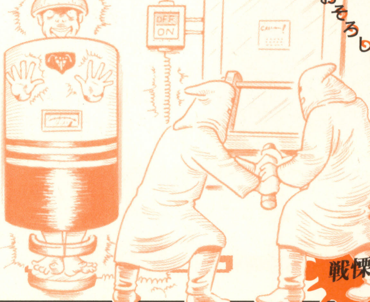
GBを超えた演出が本編のムービーゲー?

このゲーム『スターフォックス』を思わせるシューティングゲームで、ゲームボーイとは思えない画面処理が満載されています。最初のミッションから、そのスクロールスピードに驚かされること請け合いです。各面の状況説明をする司令官も拡大回転しながら接近、という贅沢な演出で出現。ここで「早く先に進みたいのになに存在感出してんだ」と文句をいうのは大きな間違い。このスゴい演出を観るのがこのゲームの本体で、シューティングはおまけ、と考えるべし。ニンテンドウパワーの書き替えにはまだ入っていないのですが、5月以降に予定されているとのことですから、もうしばらくお待ちください。

掟(おきて) その二 乾電池さまは手厚く葬るべし

ゲボちゃん様は電池で動いてこそ美しい。コンセントの電気など所詮は交流、デキがちがう。そこでゲボゲボ団員は感謝を込めて電池を手厚く葬らねばならぬ。ならぬったらならぬッツツ。

"フル充電"の刑。とは乾電池さまに感謝の念を抱かぬ不届きものギザギザハートの子守唄のための体罰。10万ボルトの電流が全身を貫き、夜空がなくても星がきれいに見えると好評ッツツ。



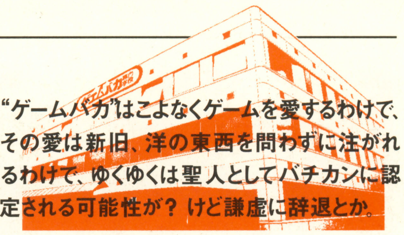
おそろしい体罰(たいばつ) フル充電の刑 戦慄っつ!!

はみ出し ゲーム計画

学生時代に家の近所のモスバーガーでバイトをしていました。電話に出るときに「もしもし」と間違えて「もすもすモスバーガーです」などと言ってしまわないか、という質問がよく聞かれますが、そんなことは絶対に言いません。あと、ごくまれですがテリヤキマックバーガーやチキンマックナゲット、マックシェイクをください。と注文してくるお客さんはいました。(ワタナベリィ)

ゲーム関連・デザイン・音楽 PROFESSIONAL SCHOOL OF GAME BK

ゲームバカ専門学校



"ゲームバカ"はこよなくゲームを愛するわけで、その愛は新旧、洋の東西を問わずに注がれるわけで、ゆくゆくは聖人としてバチカンに認定される可能性が？ けど謙虚に辞退とか。

【第一弾レポート】：ゲームバカ考古学部発掘遠征報告

秋山：ども。校長の秋山です。
村田：村田〜。
秋山：……あんた何様？
村田：もちろん言うまでもなく俺様だが、そんなことより、や〜っと暖かくなってきたのでのほほん陽気に誘われて、遠征に行ってきたんですよ。
秋山：遠征ってあれですか、都内では入手困難なゲームソフトを、地方都市に出かけていって捜し出す、という。
村田：それ〜。今回は洋ゲーを大量埋蔵している静岡県浜松市の"ファミコンショップ名人"に行ってきました。
秋山："ファミコンショップ名人"ってネーミングが時代を感じさせますね。
村田：それもそのはず、お店の店長さんは昔ゲームメーカーの営業をやってらしたとか。脱サラですね。
秋山：ゲーム好きが高じて、ゲームショップ店長。……いいかも。**マジで。**
村田：キミが煮詰まっているのは、はたから見てもバレバレだからなー。それにキミの部屋って、まんまゲームショップの倉庫状態じゃん？
秋山：（ギクッ）
村田：ともかく、ゲー専考古学部の北米古代文明に詳しい能登隊員および渡部助手と、浜松に。
秋山：好きじゃなきゃ行きませんね、わざわざそこまで。
村田：いや〜、俺らゲームには詳しくても、ほかのことロクに知らないじゃん？ 浜松なんて東京から2時間でしょ、とかいって出掛けてみたら、名古屋まであと2時間の距離だった、とゆー。
秋山：……ダメかも。けど、関東周辺では長野、新潟あたりのレトロゲームは絶滅という状況らしいですから、そういうお店は貴重ですね。
村田：北米ゲーム文明は日本とはまったく違う世界観を持ってるからなー。けど、ゲーム文明の発祥は北米なわけだし、いろいろ勉強になるよ。
秋山：なにごとからも学ぶべきことはある、と。読者のみなさんも変わったお店の情報などありましたら、ぜひご報告ください。場所によっては遠征隊の派遣を考えております。それではまた来月。

……………浜松名人遺跡遠征の記録……………

遠征隊 隊長　ユーリッヒ・村田

4月17日。晴れ。我々ゲー専考古学部のメンバー村田、能登、渡部の3人は、静岡県浜松市に発見された北米古代ゲーム遺跡の調査のため、東名高速を車で西下していた。強行軍の中計画された今回の遠征は、渡部助手の用意した地図に静岡地方が記載されていないという、前途の多難を予感させるハプニングから始まった。さらに目的地への所用時間を読み間違え、大幅なスケジュールの遅延を招く結果になる。事前の準備の重要性を再認識する。しかし、以後障害もなく無事目的地に到着、遺跡の管理人鈴木氏の案内を請う。日本任天堂族に先駆け巨大ゲーム文明を築きながら滅亡した先アタリ族の、いま見ても高度な技術力を持つ携帯遊戯器『リンクス』、種の源流を日本に持ち北米でその勢力を広げたセガ系ジェネシス族、海を渡って独自の文明を築いた米任天堂族のソフト群まで、日本国内においては現存すること自体奇跡に近い数々の秘宝を観察する。こうして古代のしかも異国の文明に触れるたびに思うのは、ゲーム文明の内包する多彩な可能性である。生物学において言われているように、進化の多様性が閉息した種は滅亡の道を辿るしかない。これら古代の遺品から我々が学ぶべきことは、まだまだ多いと言えるであろう。

4月21日　ガントレットレジェンドをやりながら

"ファミコンショップ名人"所在地
〒432-8002 静岡県浜松市富塚町649-4
電話・Fax 053-475-6559
http://www.collector.co.jp/~suzuki/JINGAI.htm

⬆今回発掘された秘宝の品々。『リンクス2』本体の美しさを見よ！ ジェネシスソフトも完全な形ではないが、貴重なものばかり。

⬆遺跡内部。米国任天堂の品、『ナムコミュージアム64』に注目。拡張パック対応だが、『ギャラクシアン』やるのに必要なのか〜？

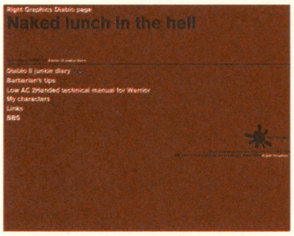
⬆遺跡外観。右下は店長の鈴木さん。背後の壁面はジェネシスのソフトで埋め尽くされている。壮観のひとこと。

ゲームバカ烈伝

この人を見よっ！

能登伸治氏（32）デザイナー
ゲーム歴20年。おもな仕事にTHE YELLOW MONKEYのジャケットデザインなど。座右の銘は「芸は身を助ける」。

『ウィザードリィ』とか『ダンジョンマスター』とか、地下に潜って暗いところで殴り合いするのが好きで（笑）。『ディアブロ』をプレイしたのは、遅かったんですけど、すべてが驚きでしたね。かなりの時間ネットでハマってました。仕事に影響ですか？ そりゃもう（笑）。一時期は"電話でつかまらなけりゃネットを探せ"みたいな（笑）。昔の話ですけど、大学を中退したのもおそらくゲームのせいですし。これまで人には言ってませんでしたが（笑）。テレビゲームには、エキゾチックな新しさを求めちゃいますね。それと同時に正反対の"ゲームらしいゲーム"っていうマンネリズムも求めたり。アンビバレンツ（葛藤）を感じるんですが、ゲームってその両方を求めちゃいますよね、絶対。『ディアブロ』は、システムこそ新しいものじゃないけど、「あ、これがゲームじゃん！」ってピンときた。僕の求めていた両方を満たしていたゲームなんですよね。



⬅具体的戦術中心の武闘派ホームページ。http://www.geocities.co.jp/Playtown/3616/index.html

私のこの1本

⬆WIZに連なるダンジョンRPGの継承者にして、ネットワークゲームの先駆者。プレイヤーの熱狂もネットという未知の要素が加わり類を見ないものに。

生徒大募集中

当校では読者のみなさまからのおたよりを大募集！ "ゲー専"への入学希望や、レアソフトを入手するまでの愉快なエピソード、あなたなりのゲームに対するこだわりなど、どんどんお送りください。掲載者には粗品を進呈！ あて先は **〒154-8528（株）エンターブレインファミ通64+まで。**

はみ出しゲーム計画

待ちに待ったD・クローネンバーグ監督の新作『イクジステンズ』がついに公開っ！ コンピュータゲームの現実への侵食がテーマのこの映画、CGを多用しているわけではないのに、妙にゲームっぽい雰囲気をつくり出していて、リアリティ抜群。『ポッド』という"生きている"ゲーム機のデザインは必見です。全国松竹・東急系で公開中。観るべしっつ!!（ムラタ）

ゲームバカが泣いて喜ぶ海外ニュースコーナー

GNN
Game*bk News Network

謎の携帯ゲーム機続報とGB用MP3プレーヤー

こんばんは。ゲームバカニュースネットワーク、GNNの時間です。先月お伝えした謎の携帯用ゲーム機、"GAME COM."についての続報です。情報収集のためホームページにアクセスしたところ、「もー止めました……」とのこと。新作予定にあった『メタルギアソリッド』のクォーター視点画面や、4つのうち3つがキャンセルに使用(笑)、というボタン配置など魅力的な部分も多かったので、たいへん残念です。発売元のTIGER社のHPで最終セールを行っている様子ですので、興味のある方は購入してみるのもゲームバカ冥利につきるかと思います。謎の携帯ゲーム機は永遠に謎のまま、というニュースでした。

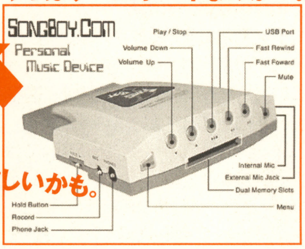
つぎのニュースは同じくアメリカから、ゲームボーイ用MP3プレーヤー『ソングボーイ』出現！の話題です。先日のゲームショー2000でドリームキャストと、ワンダースワン用のMP3プレーヤーが出展され話題になりましたが、アメリカのSONG BOY COM社から、ゲームボーイのカートリッジ部に差し込む型のMP3プレーヤーが発表されました。しかしこの機械、音楽データのセーブなどのやりとりはPC上で行い、ゲームボーイでの操作は再生のみ、というもの。直接データを吸い出せないのは大きな欠点と言えるでしょう。とはいえ曲のタイトルや歌詞がゲームボーイの画面に表示されるという機能や、ゲームボーイをウォークマンのように音楽プレーヤーとして持ち歩けるという点は非常に魅力的。これは街で目立つこと請け合いですね。

ゲームバカニュースネットワーク、GNNでした。

なんだかよくわからなかったけど、とりあえず、さよなら。ゲームコム。

⬆アメリカのなんでもあり、って勢いは時々奇妙なブツを作り出すものです。そこから新しいなにかが出てくることもあるかも。

やっぱゲームボーイなのかー。



これはちょっと欲しいかも。

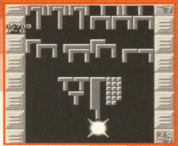
アルティマニアック(究極バカ)に大攻略 第2回
『クォース』その2
コナミ／1992年／ファミリーコンピュータ★

★ゲエムバカアルティマニア

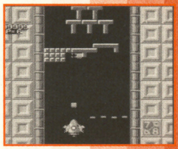
すさまじい超高速スクロールを乗り越えた先に待つものはっつ!?いま明かされるクォースの謎!!

前回『クォース』攻略の基本的なポイントを書いたわけですが、このゲームやってみるとわかると思うんだけど、7面以降のスクロールスピードが尋常じゃないんですよ。自機の左右方向の移動スピードより、迫ってくるブロックのスピードが明らかに上回っているよーなんですが。そこで、始めの面でできる限り高得点を稼いでおく作戦に変更。1面で2万点以上の得点も可能です。で、後半の面は、高得点を狙うより自機をやられないようにブロックの破壊に集中。これで、やっと夢の10万点ゲットか～?! とその瞬間を目前にして手に汗をかきながら、プレイしていたところ、な、な、なんとっつ、99999点でカウンターストップ。カンストなんてひさしぶりなんで、一瞬何が起きたかわかりませんでした。しかもその後最初の面に戻って、無限ループするかと思えば、エンディングに突入。自機を子供たちが胴上げする微笑ましい風景が……って、自機ってそんなにちっちゃかったんだ～? 中に乗ってるのはもしかして妖精さん?

アルティマニアポイント1
つーか無理っつ。あまりのスピードに初期面で高得点を狙う作戦に変更。配置パターンが悪かったときは即リセットするでアルティマニア。

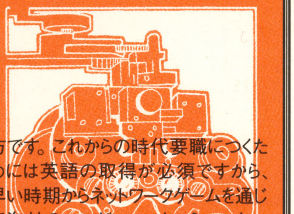


アルティマニアポイント2
99999点でついにカウンターストップ。一生に一度は拝んでおきたい、ゲーマーにとって感無量の瞬間でアルティマニア。



アルティマニアポイント3
しかもそのあとには、予想だにしていなかった、エンディングシーンが。自機がこんなに小さかったなんて知らなかったのでアルティマニア。

ゲーム系症状総合治療のパイオニア
ゲエムバカ クリニック



こんにちは。すっかり暖かくなった今日このごろですが、花粉症より恐ろしいゲームバカ症候群(GBS)にお悩みの皆さん、ぜひ当クリニックに相談をお寄せください。今回は埼玉県在住"宮川さん"さんから。「たくのこどもは将来ヤンエグを目指してお受験の真っ最中なんざーますが、最近ゲームなんかに興味を持ってしまってお勉強に身が入らない様子ざーますの。なんとかならないざーましょか?」とのこと。これは難しい症状ですねー。いまどきの子供にゲームするな、って言ってもそれは無茶な話です。こういう場合お勧めするのは、海外のネットワークゲームの処方です。これからの時代要職につくためには英語の取得が必須ですから、早い時期からネットワークゲームを通じて海外のコアゲーマーとコミュニケーションを取っていれば、英語力もグングン上がること間違いなしです。ただ、"SPELL"だの"RUNE"だのといった、非実用的な英語ばかり覚える、という副作用の危険がありますのでご注意ください。万が一上記のような意味不明の言葉をうわごとのようにつぶやき出したら、早急に『ときメモ』や『DDR』などを処方するコナミ対処療法で、ノーマルなゲームファンに引き戻してあげてください。それでは、お大事に。

Gamers®Vinyl

今月はわりと手に入りやすい物を紹介。**マリオシリーズのリミックス**(というかアレンジ)は数あれど、これは秀逸!さすがダンスミュージックの国イングランド、ラップやハウスで料理。間違っても**フュージョンじゃない**です。あちらはファミコンよりもゲームボーイの方がメジャーらしく、これも元ネタは『**スーパーマリオランド**』からの曲が多数。'93年発売なんで、とっくにクラブシーンでは**懐メロ**扱いなんですが知らない人も多くて**飛び道具にはもってこい**かも。国内盤ではこのアルバムとシングル2枚が出ていますが、イギリスではアナログ盤も! 気になった人は中古盤屋をチェック。CDの方はいまでもたまに見かけます。来月はマニアックな**マリオのディープサイド**をお届け!?

『スーパーマリオ・コンパクトディスコ』
／Ambassadors of Funk featuring M.C.Mario (G.M.O)
逆輸入されて帰って来たマリオミュージックのダンスリミックス。お国柄でこうも違うのかと思わせる**脳天気なサウンド**は、いま聞いても**サイコー**の一言。途中のMCが**お気楽極楽**。

はみ出し ゲーム計画

急告ッつ!! つーかやばいッつ!! いま編集部内の一部において『ガントレットレジェンド』が超盛り上がり中。殺って殺って殺りまくるこのバーバリアンな世界観こそが、正しい古代西洋的ファンタジーの真の姿なのでは? マップやキャラクターも緻密に作り込まれていて、ホントいい出来です。『ガントレットマニアックス』のページをブン取るためにただいま暗躍中。エポック社の小田さんご協力お願いしますー。(ムラタ)

ファミ通64＋編集部で働いているにも関わらず、いままで『ゼルダの伝説』シリーズをまったく遊んだことがないという不届き者、ワタナベリィ渡辺に『ムジュラの仮面』をプレイさせて、いろいろとしゃべらせてみた。参加者はワタナベリィ渡辺と坂本ウ、バカタール加藤の3人だ！ はたして収拾はつくのか？ ある意味ヤバイです……。

坂本ウ（以下ウ）　渡辺さんは、なんでいままで『ゼルダ』やんなかったの？

ワタナベリィ渡辺（以下渡）　基本的にあんまり**RPGって好きじゃない**んですよ。

ウ　渡辺さんって『時のオカリナ』が発売されたころはもう編集部で働いてたんでしょ？

渡　はい、じつは。

ウ　まわりの人とかやってなかったの？

渡　編集部の人たちはみんなやってましたけど、**友だちはやってなかった**ですよ。

バカタール加藤（以下加）　友だちって女の子？

渡　そうです。

加　そのコ、ニンテンドウ64持ってんの？

渡　あ、持ってないですね。

加　**じゃあやれねえよ！** そもそも渡辺さんも最近までニンテンドウ64持ってなかったんでしょ？

渡　そうなんですよ。最近買いました。

加　ソフトは何を持ってんの？

渡　『マリオゴルフ』と『スター・ウォーズ』。

ウ　それは好きだから買ったの？

渡　『マリオゴルフ』は会社でやっておもしろかったから家でもやろうかなーって。

加　ふーん。じゃあいわゆる**ニンテンドウ64っぽいゲーム**はやってないんだ。

渡　『スーパーマリオ64』とかもやってないですね。

加　『ドンキー』とか『ヨッシー』とか『カービィ』とか『スマブラ』とか。

渡　やってませんね。あんまり最近**ゲーム買わなくなっちゃった**んですよ。

ウ　**……あ、そう。**というか、けっきょく『ゼルダ』をやらなかった最大の理由は？

渡　なんか謎解きが難しいって話をいろんな人から聞いたんで。謎解きというか**考えるゲームって苦手**なんですよ。アクションゲームとか直感的にできるゲームのほうがいいです。

ウ　アクションはやるんだ。

加　でも**『ゼルダ』もアクションじゃない？** やってるときの楽しさっていうのはRPGよりもアクションに近い。謎解きしてアイテムとか増やしていくんだけど、基本はアクションだよ。プラスアルファの部分が多すぎるから**アクションに見えないだけ**。

渡　なるほど。

加　『時のオカリナ』をただのRPGだと思ってやった人は、たぶん**デクの樹サマで面食らった**と思うよ。あれは完全にアクションだから。

ウ　逃げたり撃ったり忙しいですからね。渡辺さんってRPGとかやらない人？

渡　ゲームボーイの『ドラクエⅠ・Ⅱ』はやりました。『ドラクエ』もぜんぜんやってなかったんで、こりゃ**やらなきゃマズイ**と思って。

加　で、途中でやめたの？

渡　『Ⅰ』は攻略本見ながらクリアーしました。

加　それ、おもしろかった？

渡　**それなりに。**

加　『Ⅱ』は？

渡　友だちに貸しちゃったんでやってないです。

ウ　『Ⅱ』はもういいやってカンジだったんだ。

渡　途中までやったんですけど、**仲間が見つけられなかった**んですよ。

ウ　でも攻略本見ながらやってたんでしょ？

渡　そうなんですけど、なんか面倒くさくなっちゃって。

ウ　**面倒くさがり屋だな。**

加　じゃあ『ゼルダ』も面倒くさいでしょ？

渡　**もうすごい面倒くさいですよ！** だって時間内に終わらないと**同じことを何度も**やらなきゃいけないんですよ！

ウ　でも『ビートマニア』とか失敗したら同じこと何回もやるじゃん。それはいいんだ。

加　そうだよね。ゲームって基本的に**同じこと何回もやる**んだよね、全部。

渡　あれもまあ覚えないとできないゲームなんですけど、頭の使いかたが違うというか。

加　覚えるんだから面倒くさいじゃない。

渡　そうなんですけど……。

加　**異議あり！** 面倒くさい！ 裁判長！

ウ　『ビートマニア』はどこらへんがおもしろいの？

渡　**頭をあまり使わないところ**かな。

加　わかった！『ゼルダ』も**リズムにノって**やればいいんだ。**♪ヘイ、ボンバーズボンバーズ、イェー！ オー！** とか歌いながらボンバーズを捜せば、きっと面倒くさくないよ。

ウ　**あ、そうすね。**

渡　『ゼルダ』も**草を斬ったりするのはおもしろい**んですけど、謎解きっていうか、つぎにどこに行けばいいのかとか考えるのが苦手なんですよ。

ウ　つまり単純作業が好きなんですな。

加　**バカなんだよ。**渡辺バカ説。

ウ　自分で謎を解くことにおもしろさを見い出したりしないんだ。

渡　そうなんです。だから攻略本に頼るんですけどね。でも攻略本を見ながらやっても、それなりに楽しめますよ。

加　**攻略本が売れる理由**がわかった。渡辺さんみたいな人が多いからだー。でも俺も『ムジュラの仮面』は攻略本を見ないとダメかも。

渡　『時のオカリナ』より『ムジュラの仮面』のほうがかなり難しくなってます？

加　時間制限があるぶん難しいでしょ。ボケーっとしてると終わっちゃうじゃない。

ウ　難しくなったかっていったら、べつにそれほどでもないと思いますよ。クリアーできるかどうかは、同じことを飽きずに**くり返す気力があるかどうか**にかかってるんじゃないですか？

加　それはあるね。

ウ　開発者の人たちも、やめる人がいるだろうなっていうのを承知で何度もやり直ししなきゃならないようなイベントを**あえて入れてる**と思うんですよ。

加　**システムはおもしろい**と思う。3日間しかないっていうのは。そのなかで何ができるんだろうっていうのは、ある意味人生と同じだよね。たとえば3日間しか休みがないけど、ただボケーっと過ごしてもいいし、一生懸命いろんなところに出かけてもいいわけじゃない？ それが**やり直せるっていうのはおも**

トーク＆バトル ゲームコロッセオ

第2試合：『ゼルダの伝説ムジュラの仮面』

※ゲームコロッセオとは古代ローマ時代の闘技場にちなんだ、3度のメシよりゲームが好きな沸点1000度の人間たちが、熱いバトルの末に語り合う、そんな広場のことである。

渡辺：話はおもしろかったですけど。 坂本：え、ちゃんと理解してたの？ 渡辺：あんまりよく…。 加藤：やっぱりバカ説！

しろいんじゃないかって思ったの。でも、やり直した場合、もう一度全部頭から見直さなきゃならないんだよね。
ウ　そこがちょっと面倒ですよね。ところで渡辺さんは『ムジュラの仮面』おもしろかった？
渡　話はおもしろかったですけど。
ウ　え、**ちゃんと理解してたの？**
渡　**あんまりよく……。**
加　**わけわからん！**
ウ　あんまりどころか、月が落ちてきて世界が**終わっちゃったってことすら**わからずに、つぎは何をやればいいんですか？　とか言ってたじゃん。
渡　オープニングが**わかりづらくないですか？**
加　**何言ってるんですか。**わかりやすいですよ。
渡　私、**見てなかっただけ**なのかな？
加　**やっぱりバカ**説!!
ウ　ぜんぜん見てないでしょ。
加　俺ね、今回のオープニングすごく好き。マジでやだよ**この顔なんとかしなきゃっ**、みたいな。エポナもどっかいっちゃうし。
ウ　そのへん渡辺さんはなんとも思わなかった？
渡　**あの馬**って前作と関係あるんでしたっけ？　私、前作の話とかぜんぜん知らないんで、あ、いなくなっちゃったーぐらいで。
ウ　あそ。じゃあ姿が変わったときは？
加　水に映った顔を見たときのショックは？
渡　なんでこうなっちゃったのかなーとは思うんですけどー。**そういうものだと**思ってしまったんで。ああ、リンクはこういう姿に変身できるんだーって。
ウ　あ、リンクが**自分で変身した**と思ったの？
渡　そうです。**リンクってすごいなー**って。
加　まるでわかってませんね。
ウ　そうですね。
加　しかし**いきなりデクナッツ**はショックだよ。最初はしばらくリンクでいたいよなあ。
ウ　だからこそリンクになったときに開放感があるんじゃないですか。
加　開放感あるある。もういいや、**リンクに戻ったしもうおしまい、**みたいな。
ウ　おしまいですか（笑）。
加　あとは**エポナが見つかれば**いい。
ウ　じゃあボンバーズの団員を見つけるところは？　渡辺さん何回もやり直してましたよね？
渡　3、4回やり直しましたね。
加　俺も3回ぐらいやった。
渡　3回やると飽きますね。**マップ買えなかったんで**居場所がわからなかったんですよ。
加　**マップ買わない派**だからね。
渡　お金がどうやって手に入るか**わからなかった**んですよ。
加　お金なんて草とか斬ってれば出ますよ。
ウ　そういえば渡辺さん、草を斬るのも最初はおもしろーいとか言ってたのに**5秒で飽きて**ましたね。
加　2、3回斬ったら**切れ味はわかった、**みたいな。
ウ　もういいや、みたいな（笑）。
渡　**草とかすごく斬りたかった**んですけど、早く先に進めなきゃと思って。
加　**草斬りたい派。**
ウ　あと、建物の中にぜんぜん入らなかったじゃないですか。あれは建物の中はどうでもいいと思ったの？
加　**建物入らない派。**
渡　いえ、そうでもないんですけど。
ウ　じゃあなんで入らなかったの？
加　**閉所恐怖症**なんですよ。
渡　『ドラクエ』をやってるときは店の中に入ったりしてちゃんと話を聞いたんですけど、『ゼルダ』は店とかわかりにくくないですか？
ウ　と言いますと？
渡　**ドアがどこにあるかとか**が。
加　いや、**ぜんぜん**わかりやすいよ。
ウ　**どう見てもドア**ですよ。
加　『FF』よりぜんぜん100倍わかりやすいよ。
ウ　まあ、あれはああいうゲームなんで。
渡　私、あの**視点がダメ**なのかもしれない。
ウ　ニンテンドウ64のゲームは**あんなのばっか**じゃないですか。っていうか『スター・ウォーズ』はたしか同じ視点だよね。やったんでしょ？
渡　そうですね。もっと遠目の視点ですけど。
加　『スター・ウォーズ』はおもしろかったの？
渡　おもしろかったんですけど、**詰まってます。**
加　**ダメじゃん、**それ（笑）。
ウ　あれって『ゼルダ』みたいなステージとかあるよね？　あれもおもしろかったんだ。
加　主人公に**なりきってた**んじゃない？
渡　なりきってましたね。
ウ　じゃあ『ムジュラの仮面』では、**リンクなんかになってられるか！**ってカンジなんだ。
渡　リンクにはちょっとなりきれなかったですね。
加　ちょっと**おまえカッコ変だぞ、**みたいな。
渡　『スター・ウォーズ』は話がだいたいわかってるじゃないですか。それですごいなりきれたんですけど、『ムジュラの仮面』はあんまりわからなかったんで、イマイチなりきれなかったんですよ。
ウ　渡辺さんって**ルーク好き**なんだ。
渡　はい、もう。**すごく。**
加　いままでゲームのキャラクターとか好きになったことあるの？　たとえばマリオとか。
ウ　ピカチュウがかわいいとか。
渡　**ルイージ**は好きですね。
ウ　**なんでルイージ**（笑）。どういうところが!?
渡　ちょっとマリオは……。
ウ　メジャーだからイヤとか？
渡　そう。ちょっとなんか**調子に乗ってそうなカンジ**が。想像なんですけど。
加　意外と**素直じゃないんだね、**渡辺さんって。

ワタナベリィ渡辺の珍プレイ集

最初は自由に遊んでもらったんだけど、最初の3日間からまったく進展しなかったので、攻略隊長の私、坂本ウがつきっきりで教えてウッドフォールの神殿までやらせました。そこまでで見た珍プレイをここでご報告します。

その1

草斬りに夢中？

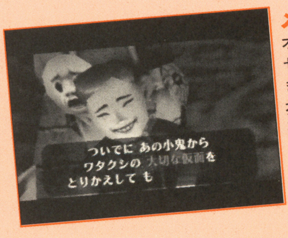
地面から生えている草を剣で斬れることを知った渡辺は「おもしろーい」とかなりの好反応を見せた。とうぜん全部斬るんだろうなと思って見ていたら2、3本斬ってすぐに満足したご様子。さすがです。

その2

オカリナ失敗しまくり

新しい歌を覚えるときにちゃんと押すボタンが表示されるにもかかわらず、渡辺は何度も何度も間違えていた。これで『ビートマニア』が好きだってんだから、『ムジュラの仮面』に対する姿勢がうかがえる。

その3



メッセージ超速読

オープニングなどでメッセージが表示されたとき、ひたすらボタンを連打しまくってメッセージを送っていた。きっと目にも止まらぬ超スピードで速読していたのだろう。すごいのひと言。

セットアップボックスとは、家の中の電気製品のコントロールを行うハードウェアだと思ってください。この座を巡って、PCメーカー、ソフトウェア会社、ゲーム機メーカー、家電メーカーが入り乱れてしのぎを削っている。次世代ゲームハードウェアは、セットアップボックスとして機能するという声も聞こえてきている。果たしてホントのところはどうなんだろう。そもそもセットアップボックスって必要なの？

ゲームのハテナ

第12回
ゲームハードはセットアップボックスになれるか？

モンガイカンのゲーム論　サカタカツミ

イラスト／西小野ゆうこ

ネットワークで家庭内を繋ぐ？

セットアップボックスについての考えかたの中心は、家電製品のネットワーク化によって利便性を高めることのようだ。さて、家電製品と言われてどんなものを思い浮かべるだろうか。冷蔵庫、洗濯機、掃除機、炊飯器、電子レンジ、テレビ、ビデオ、オーディオ、空調機器、照明などなど。これらの中で、ネットワーク化や、なんらかの制御を必要とする商品が、いったいいくつあるのだろうか。繋いでどうするんだ、家電製品を。そう思いません？

ネットワーク化してどうするの？

ビデオなどは、インターネットでピックアップした番組を適宜予約してくれるシステムがあれば便利だろう。しかし、冷蔵庫をインターネットに接続して何をやろうと言うのだ。中に入った食材をインプットしただけで献立が立てられるってことにお金を使おうと言う気は、一般人（特に家庭を預かる主婦）の感覚にはない。使いこなせない機能がひとつ増える、という感じではないか。

実際に、展示会などでデモされているモノを見ても、各部屋に情報端末を設置してネットワーク化するとか、目覚し時計とコーヒーサーバーをリンクさせるなどといった陳腐なものしかない。思わず、誰がそんなに広い家に住んでいるんだとか、タイマーを使えばいいじゃないと突っ込みたくなる。

そうなってくると、家電製品をネットワーク化したり制御する必然性がどこにあるのか、という疑問にどうしても戻ってしまう。しかし、関連各社はこの分野において精力的に覇権争いを繰り広げている。その理由は何なのだろう。

争いに勝ちたいカンタンな理由

制御のためのプロトコル（＝手順くらいに思ってください）を開発し、デファクトスタンダード（＝事実上の標準）になってしまえば、その市場を制することになる。だから、セットアップボックスが大きなビジネスチャンスであることは間違いない。争いに勝ちたい理由は実にカンタンで、それに尽きる。実際、プラットフォームの獲得というビジネスコンセプトは、勝利の方程式のひとつとして定番中の定番だ。うまくいけば、大きなビジネスチャンスが転がっているのだ。

業界内の趨勢として、家電製品とコンピューターはネットワークによって垣根を越えたとか、融合を始めた、という雰囲気になっている。しかしながら、コンセプトばかりが上滑りしてしまって、用途の提案実際の生活レベルにまで落とし込めていないのが現実だ。だいたい今の家電製品じたいが使っていない機能で溢れているというのに、さらにネットワーク化なんて想像もできない。しかしビジョンはどんどんぶち上げられている。しかも、そのコアに我らががゲーム機を、と言う声もチラホラ聞こえてくるのだ。

つねにゲーム機には過度な期待が

ゲーム機は、何度も家庭内プラットフォームへの期待を寄せられ続けてきた。銀行の端末として、証券の取引端末として、インターネットの端末として。その度に失敗したとは言わないが、大成功を収めたという話も聞かない。

ゲーム機が端末に選ばれる理由はいつも決まっている。

操作が容易。安価。パソコン並の性能がある。世帯普及率が高い。

どこにでもあって、誰でも使えるものなんだから、利用しない手はないでしょう、というわけだ。しかしこの発想、良く考えれば間違いであることに気づく。

操作が容易であると言っても、コントローラーでのゲーム以外の操作は面倒で、利用のするためには別売のキーボードを用意しなければならなかった。安価だと言っても、ある用途だけに使うには、いかにも中途半端な価格。パソコン並と言っても、パソコンと同じ仕事ができるわけでもない。ゲーム機がプラットフォームとして成功を収めなかった原因は、このあたりにある。

スペック面でパソコンを凌駕しようとも、キーボードとハードディスクを付ければいいと心で思ったとしても、ゲーム機に過度な期待をしてはいけないと思う。

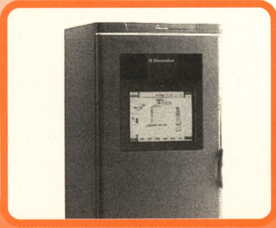
まったく新しいものは突然現れる！

しかし、最近、家電製品の新しい可能性を見出させた製品がふたつある。インターネット対応携帯電話と、プレイステーション2（以下PS2）がそれだ。

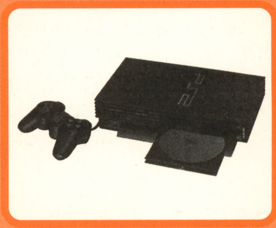
携帯電話は、インターネットをパソコンという呪縛から解放した。メールを必要としていなかった層にまで、ユーザー層を広げている。ヒトは、使いやすいものであればネットワークに対する抵抗感はないということを示唆したと言える。

一方のPS2は、DVDソフトの大幅な売上増を果たした。ゲーム機の違う用途（娯楽という分野的な類似はあるが）への利用を具体化させた、初めてのケースだろう。

これらふたつは、ネットワークとゲーム機が持つ、違う側面の可能性を提示してくれている。キーワードは「便利で楽しい」。ネットワークとゲーム機。これらを融合させて、暮らしを便利に楽しくする。ゲーム機を利用したセットアップボックスが、その可能性を提示できたとき、プラットフォームとしてブレイクするだろう。全く新しいものは、ある日突然現れる。そう期待したい。



←現段階では海の物とも山の物とも言えないインターネット冷蔵庫。



←プレイステーション2のさまざまな機能が活かされる日はくるのか？

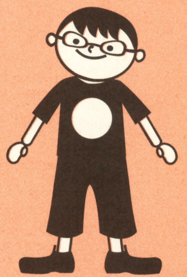
サカタカツミ プロフィール

流行情報研究所所長。PS2の普及で、DVDに販売促進用のツールとして浮上の兆しあり。こういう場合に採用されるプラットフォームとしては、どこの家にあるということが肝心なのです。って、各社ともまだ企画中の内緒話だけど。
http://www.faddist.net/

大人のための ポケモン講座

第12回・子供とポケモン

講師／長尾 剛



ゴールデンウィークも終わって、もうすぐ夏ですね。夏休みに避暑地の牧場で、生まれたばかりの小犬と遊んだ思い出とかありませんか？ あんまりかわいくって、日が傾くまで小屋のまえに陣取って眺めていたりして。子供たちはいったいどんな思いで、モニターの中のポケモンたちと接しているのでしょうか？　今回はそんなお話です。

長尾 剛 プロフィール
1962年東京生まれ。東洋大学大学院修了。夏目漱石研究で独自の分野を開拓する一方、近代日本思想からゲーム、プロレスと幅広い評論活動を行う。『漱石ゴシップ』（文芸春秋）『ポケモンは子どもの敵か味方か？』（廣済堂出版）『自分の心を高める漱石の言葉』（PHP）等著書多数。

ユニセックス

『ポケモン』という作品世界は、じつは古今のさまざまな児童文化作品(童話、玩具、ゲーム、漫画など)と比べても、ある際だって優れた特徴がある。それは「男女の子供いずれにも、受け入れられている」ということである。

人が社会生活において、男として、あるいは女として、それぞれ“性差による役割”を持つことは、前回、アニメ版登場人物のカスミについて論じた内容に合わせ、説明した。この役割分担は、子供の“遊びの世界”にもすでに見られることであって、「男子の遊び・女子の遊び」という区分は、大半の文化圏で、かなり明確に分けられている。

女性のための愛玩動物

子供の遊びを社会学的アプローチで綿密に分析した有名な研究者に、ロジェ・カイヨワ(1913～1978)というフランスの批評家がいる。彼の説明によれば、子供の遊びには「模倣」が重要な要素となっているのであって(『遊びと人間』)、したがって子供が遊びの中で「男らしさ・女らしさ」を発揮するのは、それが「大人の男女それぞれの模倣」として成り立っているからなのである。

こうした認識のうえで「女子の人形遊び」について考えた場合、それは本質的に「大人の女＝母親」の模倣である。女子は人形を抱き抱え、慈しみ、時にはその人形に“保護者的な発言”をもって語りかける。これらは明らかに、母親の役割を真似た遊びと言える。(だから、こうした人形遊びをする男子はきわめて少ない。)

こうした「女子による“母親の模倣”としての人形遊び」は、じつは人類に古くから伝わる普遍のものであった。事実、古代エジプトの幼児の墓から、玩具としての人形が発掘されたりもしているのである。

また、こうした遊びに用いられる人形は、「母親が子に接するように、世話をしたり可愛がったりする対象」として機能すればよいものであるから、必ずしも人間の形である必要はない。つまり、小動物や神話上の生き物を型どったものなどでもよい。

そこで『ポケモン』の話である。女子が『ポケモン』世界を楽しむ場合は「ポケモンの人形を、もて遊ぶ」というスタイルが、きわめて多い。つまり『ポケモン』という作品は、女子の普遍的遊びである人形遊びの要素までも、大きく提供できているのである。

したがって、こうした意味で女子に受け入れられるポケモンは、“可愛がろうという意識”が生じ易い小動物的イメージのポケモンに限定される。たとえば、ルージュラなどはほとんど、その対象となり得ない。

「人形遊び」としての『ポケモン』。こうした要素の提供は、『金・銀』版の世界に移行してから、その姿勢がより強くなっている。事実、ゲームにおける基本の3ポケモンを『赤・緑』版と比べた場合、「フシギダネ→チコリータ」「ヒトカゲ→ヒノアラシ」「ゼニガメ→ワニノコ」と、いずれも後者のほうが「より可愛がり易い、小動物的なイメージ」となっていることに、気づくだろう。いや、これらの例さえ挙げるまでもなく、ピカチューとピチューを比べて見れば、その提供者の意図は明らかではないか。

遊びのマルチメディア化

一方、ついでに確認をしておくと、ゲームとしての『ポケモン』の遊び要素は、「競争」や「収集」であるが(このことは過去に数回に分けて説明した)、これらは、じつは「男子的な遊び」の要素であって、したがってゲーム版のプレイヤーの男女比を比べれば男子のほうが圧倒的に多いことは、言うまでもない。

つまり『ポケモン』の世界は、「ゲーム・アニメ・人形」というように様々な形態に広がって展開することによって、子供の遊びの要素を幾つも同時に提供する“児童文化作品としての多重性”を持ち得ているのだ。だから男子・女子という性差を超えて、『ポケモン』は子供の共通語なり得ているのである。

……と、これはこれでひとつの結論である。が、ここで新たな問題提起を、筆者はひとつしてみたい。

「そもそもポケモンとはどんな意義をもって提供されたものか」。こんな、もっとも根本的な問いをかけるならば、それは「テレビゲームのキャラクター」だったはずである。

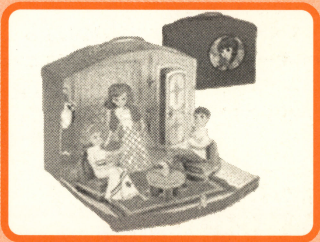
そこでさらに問う。「テレビゲームのキャラクターとは、何なのだろう」と。その答の一つは、「彼らは、テレビ画面の中にいる存在である」ということではなかろうか。

拡張する現実

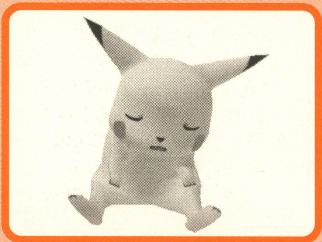
彼らは、「テレビ画面の中」という我々現実の人間が“直接に触れることのできない場所”にいる。だが子供は、ゲームのコントローラーという触媒を通して、彼らと“心で触れ合う”ことができる。それが、子供とテレビゲームのキャラクターの“交流のスタイル”なのであり、その交流にこそ、ゲームを楽しむことの本源の一端がある。

となれば、そうしたテレビゲームキャラクターを人形という“直接に触れることのできる存在”に切り替えることは、あるいは、そのキャラクターを“本質的に変容させてしまう”ことにまで、なりはしないか。

この問いは、テレビゲームの未来像までもが視野に入る大きなテーマにつながると、筆者は考えている。次回、熟考してみたい。



⬆女の子のオママゴトの主役だったリカちゃん人形。実際に手にとって遊ぶということが、他の何かにとって代わることがあり得るのだろうか？



⬆ゲームボーイから飛び出したピカチュウは、3Dの世界でも活躍中。これを観て育った子供たちは仮想空間で暮らすための準備を済ませているのかもしれない。

© TAKARA Co.,Ltd. 1996-1999　© 1998 AmbrellaÅiMariguiÅj　© 1995,1996,1998 Nintendo/Creatures inc./Game Freak inc.

明るいゲーム計画

真相と噂(クン)(チャン)

しんそうクンとうわさチャン

真相くんと噂ちゃん、"顔をひっくり返すと同じ顔説"がいま業界中でささやかれているとかいないとか。そう言われればそんな気も……。

真相くん　うぃーー! 前回のハムスターの悲しい話は、業界中で大反響だったみたいだよ。
噂ちゃん　へー、そうなんだー。各メーカーの広報さん、その手のお話どんどんリークしてください。
真相くん　いいこと言うね、噂ちゃん! それでソフトの売上も伸びれば、言うことなし!
噂ちゃん　あんな話で伸びるのかなぁ……。
真相くん　ま、それはそれとして、N社の某人気キャラクターの新作ゲームが出るらしいよ。
噂ちゃん　人気キャラってだけじゃ、N社は多すぎてぜんぜんわかんないよー。特徴はないの?
真相くん　そりゃあるよ。かなり丸くてピンク。
噂ちゃん　あははは。ふーん、それならいいかも。
真相くん　夏休み中には発売されるらしいよ。それが、ゲーム機本体を動かすような、かなり変わったモノになるらしいんだよね。すごく斬新だよ。
噂ちゃん　へー、どういうことなんだろう?
真相くん　謎だけど、画期的なモノになるのは間違いないだろうね。そうそう。新作ネタをもうひとつ。あの世界のM本さんが作ってる新作ってーのがどうやらあるらしいよ。まったくの新作だって〜。
噂ちゃん　ワタシみたいな、M本ファンとしては要チェックだわー。じゃなくても、要チェックだけど。
真相くん　N社の決算発表が5月26日にあるらしいだよね。そうすると、そこで、今後の見通しとか新作タイトルとかハードの販売計画とかがコメントされる可能性は高そうなんだよね。そこでドルフィンの発売日とか発表されないとは限らないよ。
噂ちゃん　それってすぐじゃない! 要注目だわ! じゃ、ぼちぼち私のネタ行くわよ! とある知り合いのところで、見ちゃったわよ! ゲームボーイアドバンスの開発画面! すっごくキレイだったよー。
真相くん　えーー! 何が動いてた!?
噂ちゃん　なんか、デモみたいなの。でも、いちおうゲームっぽくなってて、某有名キャラクターが動いてたわよー。ホントのデモ映像みたいな画面で、ポリゴンみたいなのもグルグル回ってたよ。
真相くん　スゲー! 今度ぜひ写真撮って来て!
噂ちゃん　絶対ダメって言われちゃったよ。
真相くん　そりゃそうだよなー。
噂ちゃん　で、アドバンスの話なんだけど、ドリームキャストでちょっとおもしろいゲームを作った某クリエーターが、アドバンスやるって言ってたよ。
真相くん　え? 直接本人に聞いたの? 噂ちゃん、けっこう顔広いんだね。
噂ちゃん　いや、ただの飲み友だちなのよ。
真相くん　つーか、そっちのほうがスゴくないか。
噂ちゃん　ま、ある意味ではそうだけど。その人なんか、たぶん酔った勢いじゃないんだけど、酔うと真顔で「胸触っていいですか」とか平気で言うし。
真相くん　で、触られたわけ?
噂ちゃん　うーん。ノーコメントってことで。
真相くん　それはズルイなあ。
噂ちゃん　そんなことないよー。なんだか話しがよくわかんなくなってきちゃったので、今回はこのへんで。じゃ、また来月までシーユー!

稲葉さんのそれって社外秘?

Q. 山内社長は、どんな人ですか?
稲　恐れ多くてコメントできません!
Q. ゲームボーアドバンスでどんなゲームが遊べますか?
稲　夏に予定している「ニンテンドウスペースワールド」で何か公表できればいいですね。
Q. 任天堂に入るにはどうしたらいいですか?
稲　学生時代にいろんな事に興味を持って体験し、しっかりと勉強して、それでいてかつ柔らかい頭を持って、いろんな意味で個性的でユニークな感性をもって、会社訪問しましょう!
Q. ドルフィンの発売は、いつになりそうですか?
稲　決算発表の頃には何か言えるかも?
Q. なんでもいいので、任天堂のすごい秘密を教えてください!
稲　私が仕事をしている企画部には、気立てのよい美女が3人おり、今年新入社員がまたひとり配属されてきたのですが、これがまた美人なのです。なかなかよい環境で仕事をしている自分はしあわせ者です。64+さんにも、美女はいますか?
64+　えー、ちょっと微妙な質問なので、ノーコメントとさせていただきます。

新・名作伝説

最近の隠れた良質ソフトを本誌が独自の視点で紹介するコーナー。

第1回　ディノブリーダー4

文:バカタール加藤

ゲームボーイカラー専用
J・ウイング
2000年 4月28日発売
4800円(税別)
育成・RPG・アクション

携帯ゲーム機のために贅肉を削ぎ落とし、テンポと遊びやすさを追求した軽量級の名作!!

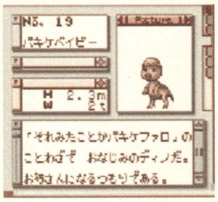
コンビニで知らないお菓子があったりする。食べてみたらおいしい! もちろん買ってからね(じゃないとドロボウ)。幸せな瞬間。仕事とか何かでたまたま会った人と、意気投合する。話がはずむ。偶然同じアーティストのファンで同じコンサートに行ってたことが発覚したり。幸せな瞬間。たまたま買った雑誌に、自分の近所のよく行くおいしい店が載ってたりする。ちょっとだけ幸せな瞬間。たまたまプレイしたゲームが意外におもしろい。ハマる。予備知識がない分、余計に新鮮で、先が知りたくなったり。没頭する。超幸せな瞬間。それこそが、いちゲームファンとして、もっとも幸福な時間かもしれない。いちばん最近、そんなハッピーな思いをさせてくれたゲームが、『ディノブリーダー4』でした。

ふむふむ。タイムマシンに乗って、太古の時代に行くのか。ふーん、おじいさんもディノの研究をしてたんだー。とりあえず、どんどん右に進んでいけばいいんだな。へー、RPGだからって、上から見た町のマップとか、無理矢理作らなくてもいいよな。これなら右に進めばいいだけだし、迷わないもんなあ。あ、ミニゲーム? 注射10本撃って、ディノに当てればいいのか。超簡単にディノGET! お、かなりお手軽なアクションだね。なんかタイトルが出たよ。章仕立てか、なかなかおもしろい演出だね。ん!? ウチのじいさんこの時代で評判悪かったの? 謎だな。は? 今度は、ディノが話し掛けてきたぞ。「ぼくたちディノはカブトガニの天ぷらが好きなんだけど、バカタールはどんな食べ物が好き?」。こいつら、話もするんだ。もちろん寿司だよ! あ、エンカウントした。戦闘? Aボタン押すだけ。あと✚ボタン! で、パラメーターが上がる! これってやっぱりうれしいもんだな。そんなこんなでボス? なんなくクリアー。「人々の興味のあるウワサは簡単に広まる。だが、それを信じていいのだろうか?」なんか、教訓めいたメッセージ!? 夕焼け画面。へえー、この章はこれでクリアーか……。

てな感じで、気がつけば十数時間。おもしろい! いろんな要素を盛り込みつつ、でも、それらが互いにジャマし合わないように、お手軽にお手軽に、と作られている。悪くいえば、いいとこ取りのつまみ食いだけど、欲張り過ぎず、切るところはバッサリと切る潔さ。

ある意味で、携帯機でしかありえないRPGの形を模索した結果なんだと思う。そのお手本とも言える作品です。続編、いまから期待しています!!

⬆このメッセージのセンス、かなり大好きです。とくに図鑑の説明文はかなり適当説を提唱したいと思います。熊。



⬆まさに『どこいつ』。でも欲張らない節度感満点な導入ぶり。まー、その分、後半は同じことしか言わないけど。許す。熊。

業界通的募集

なんだかわからないコーナーの集まったこのページでも、読者ちゃんの質問、意見を募集します。任天堂のダンディマン稲葉さんに質問したい! とか、この変なタイトルのゲームどーゆー内容なんですか? とか、こんな噂を聞いたんですが真相はいかにっ! とか。あて先は **〒154-8528(株)エンターブレインファミ通64+**までお願い。

SOFT Release Schedule

ニンテンドウ64

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
5月26日	□ ぬし釣り64 ～潮風にのって～	ビクターインタラクティブソフトウェア	スポーツ	●●●●●●●●●○	6800円
6月23日	□ エキサイトバイク64	任天堂	アクション	●●●●●●●●○○	6800円(予価)
7月13日	□ がんばれニッポン! オリンピック2000	コナミ	スポーツ	○○○○○○○○○○	7800円
7月21日	□ マリオテニス64	任天堂	スポーツ	●●●●●●○○○○	6800円
7月	□ ドラえもん3	エポック社	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
8月11日	□ マリオストーリー	任天堂	RPG	●●●●●●○○○○	6800円(予価)
春	□ VIEW POINT 2064	スパイク	シューティング	●●●●●●●●●●	7800円
春	□ F-1 GRAND PRIX III for NINTENDO64	ビデオシステム	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
夏	□ スーパーブラックバス64	スターフィッシュ	スポーツ	●●●●○○○○○○	6800円
夏	□ 不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来! シレン城!～	チュンソフト	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
2000年	□ パーフェクトダーク(仮題)	任天堂	未定	●●●●●○○○○○	6800円(予価)
2000年	□ MOTHER3豚王の最期	任天堂	RPG	●●●○○○○○○○	6800円(予価)
未定	□ バイオハザード0(仮題)	カプコン	アクション	●●●●○○○○○○	価格未定
未定	□ WIPEOUT64	ココナッツジャパンエンターテインメント	アクション	●●●●●●●●●●	7980円
未定	□ レブ・リミット	セタ	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ コンカーズクエスト(仮題)	任天堂	シミュレーション	●●●○○○○○○○	価格未定
未定	□ スリッ駆 ラジッ駆	任天堂	アクション	●●●●●●●○○○	5800円(予価)
未定	□ パネルでポン64(仮題)	任天堂	パズル	●●●●●○○○○○	価格未定
未定	□ ファイアーエムブレム64(仮題)	任天堂	シミュレーション	●●●○○○○○○○	価格未定
未定	□ 64ウォーズ	ハドソン	シミュレーション	●●●●●●●○○○	価格未定
未定	□ フライトシミュレーター(仮題)	ビデオシステム	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定

64DD

配付日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
6月	□ マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
春	□ 井出洋介の麻雀塾	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
春	□ 現代大戦略 Ultimate War	未定	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
春	□ 日本プロゴルフツアー64(仮題)	未定	スポーツ	○○○○○○○○○○	価格未定
夏	□ 巨人のドシン解放戦線・チビッコチッコ大集合(仮題)	ランドネットディディ	シューティング	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ キャベツ(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ゼルダの伝説64DD(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ウォール街(仮題)	未定	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ サウンドメーカー(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ DT DD版(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ DDシーケンサー(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ デザエモンDD(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定

ニンテンドウパワー

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
6月1日	□ ピクロスNP Vol.8	任天堂	パズル	●●●●●●●●○○	2000円

ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
5月26日	□ タイトーメモリアル CHASE H.Q.	ジョルダン	アクション	●●●●●●●●●●	3980円
5月26日	□ タイトーメモリアル BUBBLE BOBBLE	ジョルダン	パズル	●●●●●●●●●●	3980円
6月2日	□ ポヨンのダンジョンルーム2	ハドソン	RPG	●●●●●●●●○○	価格未定
6月9日	□ ご金魚物語	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●○○○○	3980円
6月10日	□ ビックリマン2000 チャージングカードGB	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●●	3980円(予価)
6月15日	□ ハンター×ハンター ～ハンターの系譜～	コナミ	RPG	●●●●●●●●●○	4500円(予価)
6月29日	□ ミスタードリラー	ナムコ	アクション	●●●●●●●●●○	3800円
6月30日	□ ダンジョンセイバー	J・ウイング	RPG	●●●●●●●●●○	4800円(予価)
6月30日	□ 井出洋介の麻雀教室GB	アテナ	その他	●●●●●●●●●●	3800円
6月下旬	□ おじゃる丸 ～満願神社は縁日でおじゃる!～	エム・ティー・オー	アクション	●●●●●●●●●●	4280円
6月	□ データナビプロ野球	ナウプロダクション/メディアギャロップ	その他	●●●●●○○○○○	価格未定
6月	□ 華蘭虎龍学園 ～花札・麻雀～	J・ウイング	その他	●●●●●●●●●○	4800円(予価)
6月	□ 漢字BOY2	J・ウイング	その他	●●●●●●●●●●	4800円(予価)
6月	□ ムーミンの大冒険	サンソフト	アクション	●●●●●●●●●○	価格未定
7月13日	□ 遊戯王デュエルモンスターズ三聖戦神降臨	コナミ	その他	○○○○○○○○○○	4500円(予価)
7月13日	□ がんばれニッポン! オリンピック2000	コナミ	スポーツ	○○○○○○○○○○	4500円(予価)
7月14日	□ ドカポン!? ミレニアムクエスト	アスミック・エースエンタテインメント	その他	●●●●●●●●●●	3980円
7月19日	□ サバイバルキッズ2 ～脱出! 双子島～	コナミ	RPG	○○○○○○○○○○	4500円(予価)
7月	□ メダロット3 カブトバージョン	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●○	4300円(予価)
7月	□ メダロット3 クワガタバージョン	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●○	4300円(予価)
7月	□ GO! GO! ヒッチハイク2	J・ウイング	その他	●●●●●●●○○○	4500円(予価)
7月	□ ポケットクッキング	J・ウイング	シミュレーション	●●●●●●●○○○	4800円(予価)
7月	□ あつめてあそぶくまのプーさん もりのたからもの	トミー	その他	●●●●●●●●●○	3980円
7月	□ 爆走デコトラ伝説GB スペシャル 男度胸の天下統一	キッド	その他	●●●●●●●●●●	3980円
7月中旬	□ ハローキティのスウィートアドベンチャー ダニエルくんにあいたい	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●●	3980円(予価)
7月中旬	□ ディアダニエルのスウィートアドベンチャー キティちゃんをさがして	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●●	3980円(予価)
7月下旬	□ ぬし釣りアドベンチャー カイトの冒険	ビクターインタラクティブソフトウェア	RPG	●●●●●●●●○○	価格未定
8月3日	□ Dance Dance Revolution GB	コナミ	その他	●●●●●●●●●●	4800円(予価)
8月4日	□ ソウルゲッター ～放課後冒険RPG～	マイクロキャビン	RPG	●●●●●●●●●○	3980円
8月4日	□ マジカルチェイス	マイクロキャビン	シューティング	●●●●●●●●●○	3480円
8月11日	□ 所さんの世田谷カントリークラブ	ナツメ	スポーツ	●●●●●●●●●○	価格未定
8月中旬	□ パーフェクトチョロQ	タカラ	RPG	●●●○○○○○○○	3980円(予価)
8月	□ GB ZOIDS(仮題)	トミー	RPG	●●●●●●●●○○	4500円(予価)
8月	□ ロックマンX(仮題)	カプコン	アクション	●●●●●○○○○○	価格未定
春	□ KLUSTAR	スパイク	パズル	●●●●●●●●●●	3980円
春	□ ぞくぞくヒーローズ	メディアファクトリー	RPG	●●●●●●●●○○	価格未定
初夏	□ サクラ大戦GB 檄・花組入隊!	メディアファクトリー	RPG	●●●●●●●●○○	価格未定
夏	□ ワールドサッカーGB2000	コナミ	スポーツ	●●●●●●○○○○	4500円(予価)
夏	□ 筋肉番付GB2～目指せ! マッスルチャンピオン～	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●●○	4500円(予価)
夏	□ ベイブレード THE TOURNAMENT	ハドソン	RPG	●●●●●●○○○○	価格未定
夏	□ 携帯電獣テレファング パワーバージョン	スマイルソフト	RPG	●●●●●●○○○○	4500円
夏	□ 携帯電獣テレファング スピードバージョン	スマイルソフト	RPG	●●●●●●○○○○	4500円
夏	□ おじゃる丸 ～月夜が池のたからもの～	サクセス	その他	●●●●●●●○○○	価格未定
夏	□ エクストリームクロス	スパイク	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
夏	□ ポケット・ラブひな(仮題)	マーベラスエンタテインメント	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
夏	□ スターオーシャン ブルースフィア	エニックス	RPG	●●●●●●○○○○	価格未定
夏	□ いつでもパチンコGB CRモンスターハウス(仮題)	タム	その他	●●○○○○○○○○	価格未定
夏	□ 谷村ひとし流パチンコ攻略大作戦 ドン・キホーテが行く	アトラス	シミュレーション	●●●●●●●○○○	4500円
2000年	□ Jリーグエキサイトステージタクティクス	エポック社	スポーツ	●●●●●●●○○○	4200円(予価)
2000年	□ BILLIARD CLUB	アルトロン	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
2000年	□ ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～	任天堂	RPG	●●●●●●●○○○	3800円
2000年	□ ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～知恵の章～	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○	価格未定
2000年	□ ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～勇気の章～	任天堂	RPG	●●●○○○○○○○	価格未定
2000年	□ The BLACK ONYX DX	ビーピーエス	RPG	●●●●○○○○○○	4500円(予価)
2000年	□ 真・女神転生 デビルチルドレン「赤の書」	アトラス	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
2000年	□ 真・女神転生 デビルチルドレン「黒の書」	アトラス	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
2000年	□ ポケモンアタック(仮題)	任天堂	パズル	●●●●●○○○○○	3800円
未定	□ ダビスタ牧場(仮題)	メディアファクトリー	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定
未定	□ 忍たま乱太郎GBゲームギャラリー	カルチャーブレーン	その他	○○○○○○○○○○	3900円
未定	□ ビートマニアGB ネットジャム(仮題)	コナミ	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ぴあきゃろTOYBOX	NECインターチャンネル	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ 不思議のダンジョンシリーズ第6弾!! 風来のシレンGB2(仮題)	チュンソフト	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	任天堂	アクション	●●●○○○○○○○	価格未定
未定	□ ポケモンピクロス	任天堂	パズル	●●●○○○○○○○	価格未定
未定	□ 牧場物語GB2	ビクターインタラクティブソフトウェア	シミュレーション	●●●●●●●●○○	価格未定

※発売日の部分が■の色のタイトルは新着タイトル、■の色のタイトルは発売日などに変更があったタイトルです。※開発度は編集部の独自の調査による予測数値です。

田原誠司の 知ってるつもりだ!

今月の知ってるゲーム…『所さんの世田谷カントリークラブ』/GB/ナツメ/7月21日発売予定

所さんとは所ジョージさんのことで、カントリークラブとはゴルフコースのこと。この2点はまず間違いないでしょう。世田谷区にゴルフコースは実在しないが、ゴルフ好きの所ジョージが「家の隣がゴルフコースだったら楽ですねー」と作ったゲーム。隣の所。……って、所ジョージってゴルフ好きだったかなあ、いいか。つーわけで1番ホールは高級住宅地・成城から始まるんですな。コースデザインに世田谷区の実際の地形や地理を活かしてるから、OB杭が世田谷線だったりする。カートの代わりにアメ車を使うのもポイント。

ナツメ(株)江里口さん:上記内容と当ゲームは**合致しておりません**(笑)。

64+ MONTHLY DATA

売り上げ TOP10 協力店リスト

■北海道
COMG!　ジョイポート本店／パセオ店／琴似店
DEPOツクモ　2番街店
GAME BANK　篠路店／手稲店
TSUTAYA　篠路店／札幌インター店／小樽店／滝川店／美幌店
TVパニック　登別店
スーパーデンコードー　琴似店／苫小牧店／登別店　旭川パワーズ店／菊水元町店／岩見沢店／
そうご電器YES　旭川店／花川店／小樽店／岩見沢4条店／恵庭店／根室店／札幌店／新琴似店／千歳店／大麻店／苫小牧店／美園店／平岡店／北広島店／サカエ店／函館ソフト館／伊達ソフト館／光星ソフト館／手稲ソフト館／静内ソフト館／北見ソフト館／朝日町ソフト館／八雲ソフト館／富良野ソフト館
ドキドキ冒険島　釧路芦野店
ファミコンショップツインズ　桜木店／千歳店

■青森県
TSUTAYA　浜館店
Wonder GOO　青森柏店
スーパーデンコードー　八戸本店／弘前本店／とうてつ駅前店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八甲大橋店
そうご電器ソフトYES　東バイパス店
トミー　根城店／五戸店／三沢店／八戸店
トモヤ　金木店／柏店
ないす堂　駅前店／富田店

■秋田県
Wonder GOO　大曲店
スーパーデンコードー　秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店／能代バイパス店
そうご電器YES　広面店／飯島店
ソフトメディア　駅東口店
ブックシティピア　追分店
マジカルステーション　大館店
ゆにこんG　大曲店／本荘店

■岩手県
COMG!　みたけ店／盛岡南サティ店
TVパニック　一関店
Wonder GOO　水沢店
スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店
そうご電器YES　盛岡店
ファミコンショップツインズ　花巻店
マジカルガーデン　水沢店

■宮城県
TSUTAYA　田子店
TVパニック　佐沼店
Wonder GOO　石巻バイパス店／泉バイパス店／大和町店
Wonder Goo Max Denkodo　仙台南店
さくらや　仙台西口駅前店
シーガル　五輪店／石巻店／泉バイパス店／岩沼店／大和町店／北根店
シータショップ　仙台店
スーパーデンコードー　加賀野店／多賀城店／気仙沼バイパス店／古川バイパス店
そうご電器YES　古川ソフト館／亘理ソフト館
大昌ビーヤング　名取店
ベスト電器ハル　ヤオチュウカウボーイ店

■山形県
TSUTAYA　東青田店
Wonder Goo　米沢店
シーガル　米沢店
新大陸　南陽店
スーパーデンコードー　山形北店／酒田店／東根店
そうご電器YES　寿店／南陽ソフト館／桧ソフト館
蔦屋　寒河江店
ドキドキ冒険島　山形西バイパス店／山形店／新庄店
ファミコンプラザTOM　寒河江店／春日町店／大野目店

■福島県
おもちゃの店さいとう　昭和町店
シーガル　ふくしま店／郡山インター店／郡山店
スーパーデンコードー　新白河店／福島西店／福島バイパス南店
そうご電器YES　郡山店

■新潟県
COMG!　亀田店／近江店／小針店／新津さつき野店／ 新津店／水原店／吉田店／空港通店／五泉店／荒川店／三条四日町店／糸魚川店／小出店／新発田店／中条店／長岡店／内野店／六日町店
えっぐMAN　十日町駅前店／鳥屋野店
ファミコンショップ テイル
マジカルガーデン　新潟東店／上越大通り店／新潟空港通店／柏崎店
ユメック　長岡東口本店／長岡大島店／上越高田店

■長野県
TSUTAYA　伊那店／南松本店
アピアランド　駒ヶ根店／飯田店
エイデン　駒ヶ根店／小諸店／松本店／大町店／諏訪インター店／飯田店
デジタルプレイス　長野店
ノジマ　上田店／茅野店／佐久店／豊科店
ビルフェロー　飯田サティ店／豊科サティ店
ふぁみこん通り　岡谷店

■群馬県
Wonder GOO　高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
クウム　大泉店／太田駅南店

■栃木県
TSUTAYA　作新学院前店／自治医大店
U･らんど　小山店
Wonder GOO　足利店／鹿沼店／宇都宮東店
クウム　足利南店／足利店
ドキドキ冒険島　黒磯店
ブックランド　アレックス
ホームステージカスミ　足利店
三遊堂　烏山店／黒磯店／今市店／鹿沼店／真岡店

■茨城県
Jack　竜ヶ崎店
TSUTAYA　日立城南店
TVパニック　神立店／土浦店
U･らんど　結城店／三和店
Wonder STATION　ひたちなか店／古河店／ホームセンター 境店／波崎1番館／竜ケ崎店／高萩店／新利根COM店／日立田尻店
Wonder GOO　学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／大穂店／東海店／常陸大宮店／土浦ピアタウン店／石岡店／鹿島店
石岡ピノキオトーイ
今川薬品　クレオつくば店
カスミサンタ　那珂湊店
カスミ家電　牛久店／取手東店／水戸1番館
トイズわん　鉾田店
ドキドキ冒険島　波崎店
フォトショップZERO
ホームステージカスミ　玉造店

■埼玉県
Piw/ぴゅう　北浦和店
TSUTAYA　PIER所沢東店／新所沢店
Wonder GOO　新座店／東川口店／入曽店
アンドウトーイ
黒田書店　本店／BOOM新宿店／三郷店／千間台店
ゲーム天国　草加店
さくらや　大宮東口駅前店
シータショップ　志木店
スーパーソフトボックス　武蔵浦和店
ソフネット　新所沢店
ソフマップ　大宮店
ドキドキ冒険島　南浦和本店／東川口店／北浦和店
ノジマ　越谷店／吉川店／新所沢店／入間店／東所沢店／飯能店／本川越店／蓮田店／三芳店
ファミコンショップ桃太郎　本川越店／川越店／川越新宿店／草加店／新所沢店／入間店／北坂戸店
ファミコンハウス ピエロ　伊奈店／越谷店
プリズムランド　加須店
ホームステージカスミ　春日部店
マジカルガーデン　東松山店
ミルキー　霞ヶ関店／所沢店／鶴ヶ島店／入間店
りんでんばうむ
ロムハウス　上福岡店／志木店

■東京都
BIG　大鳥居店
COMG!　池袋店
Piw/ぴゅう　神保町店／下北沢店／吉祥寺店／国立店／
TSUTAYA　三軒茶屋店／大森町駅前店／サンストリート亀戸店／三鷹新川店／椎名町店
TVパニック　蒲田店／雑色店／昭島店／赤羽店
アール　本町店
アイワールド　東大和店
えのもと玩具店
おもちゃの玉屋
カナリヤ
カメラのさかもと 723
キデイランド　立川店
キムラヤ　町田店パートII
黒田書店　竹の塚店／聖蹟桜ヶ丘店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームズ マーヤ
ゲーム天国　亀有店／竹ノ塚店
コヤマ　押上店／新小岩店
コユキヤ玩具店
さくらや　新宿ホビー館／東京八重洲北口店／渋谷店／サンシャイン60通り店／御徒町駅前店／池袋東口店
サンソフト
ジー・ファン
シータショップ　大泉店／中野店
新宿TSUTAYA
スーパー2番館
スターショップ　大山駅前店
セキド　ラブラブ高倉店／野猿コンピュータ&ゲーム館
セレクト・イン キムラヤ　サンストリート店
ソフトガレージ　五反田店
ソフトランドDuck　学芸大店
ソフトランドGARAGE　小山店／西小山店
ソフマップ　本店／秋葉原13号店／新宿1号店
大成堂　ひばりが丘店／石神井店／文京店
蔦谷書店　馬事公苑店
ディクタス　武蔵関店
東武百貨店 本店7階玩具売場
ドキドキ冒険島　亀有店／平和台店
ネバーランド　浜田山店
ノジマ　羽村店／高倉店／秋川店／小平店／青梅店／多摩店／忠生店／楢原店／西国分寺店／八南店
博品館トイパーク
ハチスケ　環七大森店／蒲田JR東口店／第2京浜多摩川店
ファミコンショップJOY　大井町店
ファミコンショップ桃太郎　秋津店／清瀬店／八坂店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス　小岩駅前店
ファミコンランド　光が丘公園店／光が丘店／赤塚店
ファミコンワールドぱお　青梅店／小作店／昭島店／東大和店／福生店／立川店
マジカルガーデン　昭島店／田無店／大山店／武蔵村山店
マックスエンタテイメント
丸善無線電機(株)　立川店
ミルキーウエイ　さかい
メディアバレー　町田店
メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店
モーリス　中野ブロードウエイ店／高円寺店／中野北口店／野方店
モトナワールド　瑞江店
もりたや　小金井店／調布店
ヤマギワ(株)　世田谷店／東京店
ヤマギワソフト館
ユニックス
ヨッシーのせんべい　初台店
ロムハウス　国分寺店／成城学園店／中野坂上店

■千葉県
GAME いちばんかん　五香店／六高台店
GAME&HOBBY　キッド
mega　豊四季店
MUSIC&GAME　Happy
Piw/ぴゅう　柏店
Wonder GOO　江戸川台店／増尾店／柏店／流山店／花野井店
Wonder STATION　鎌ヶ谷店
アドホック　湖北店
おもちゃのあづまや
ドキドキ冒険島　銚子店／君津店
ねくすとわん　臼井店
ハチスケ　四街道店
ファミーズ　千葉四街道ビートル店
ホームステージカスミ　八日市場店／茂原店
丸井　柏店
マジカルガーデン　稲毛店／南流山店
メディアバレー　千葉店
モトナワールド　船橋北口店／南行徳店
ヨッシーのせんべい　大久保店／津田沼本店

■神奈川県
BIG　港北NT店
Piw/ぴゅう　稲田堤店／淵野辺店／本厚木店
アイワールド　相模原店
ガリバー　京町店
相模原 ガミ堂
シータショップ　希望ヶ丘店／厚木店／戸塚店／溝ノ口／藤沢店
ソフトピア　横浜西口店
ソフトランドBOSTON　鹿島田店
ソフトランドGARAGE　宿河原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドSerpenters　鶴見店
ソフトランドぶんぶん　元住吉店／向ヶ丘店／大倉山店
テレビッ子　あざみ野店／馬絹店
トイダック　相武台店 ／大和店 ／南林間店
ドキドキ冒険島　東海岸店／白楽店
ノジマ　上鶴間店／愛川店／伊勢原店／岡津店／海老名店／鴨宮店／茅ヶ崎店／溝の口A館店／溝の口B館店／鵠沼店／湘南台店／城山店／秦野店／相模原店／大井松田店／大雄山店／大和店／中山店／辻堂店／ 湯河原店／平塚西店／平塚店／緑ケ丘店
ファミコンショップ Paddy(パディ)
ファミコンショップ コンコルド
ファミコンプラザ ジェイズ
丸井　川崎店
マジカルガーデン　横浜山手台店
マジカルステーション　さつき橋店／戸塚店
メディアポリス　厚木妻田店／座間店／十日市場店／秦野渋沢店／相模大野店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店
ヤマギワ(株)　横浜店
ロムハウス　宮前平店／戸塚店／大口店／大船店／鶴見店／南林間店

■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ノジマ　向町店／甲府店／上野原店／韮崎店／富士吉田店
ファミコンショップ桃太郎　上吉田店

■静岡県
100満ボルト　浜松本店／駅南店
PARADE　掛川店／湖西店／静岡川合店／藤枝店／袋井店／三方原店
Wonder GOO　掛川店／榛原店／藤枝店
エスポット　新富士駅南店／静岡東店／藤枝店／浜松有玉店／冨士店／駿東店
エマーソン　笠井本店／掛川店／アリーナ店／モール街店／幸店／三島店／袋井店／浜北駅店／浜北小林店／磐田国府台店／磐田今之浦店
華亜奴倶楽部 エマーソン　有楽街店
ゲームショップぱる　まがりかね本店
ドラゴンキッズ
ドリーム
ノジマ　岡町店／裾野店／北脇店／藤枝店／磐田店
ファミーズ　BOOK ONE店／篠原店
ファミコンランド　原島店／高丘店／高林店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／豊田店／本郷店
ブルート　川合店
フューチャービー　清水店
ホビヨン
マジカルガーデン　浜松高台店／清水店／千代田店
メディアポリス　掛川店／御殿場店／沼津店／三島徳倉店／沼津仲見世店／袋井店／長泉店／藤枝店／函南店／浜松高林店／浜北店／富士店／冨士宮店／本吉原店

■愛知県
GROOVE!　本店／高蔵寺店
MAG MART　中村本店／一宮店／一社店／江南店／高蔵寺店／勝川店／甚目寺店／滝ノ水店／池下店／津島店／当知店／尾西店／尾張旭店／平安通店／杁中店
TSUTAYA　上社駅前店／新城東店
一休さん　本店／御器所店／ 大曽根店／南区店
エイデン　岡崎店／蟹江店／蒲郡店／岩田店／坂下店／四軒家店／春日井店／小幡店／小牧店／新瑞橋店／西尾店／大樹寺店／知多店／知立店／長久手店／田原店／碧南店／豊田元町店／名駅本店／鳴海店／犬山店／西春店／安城店／稲沢パールシティ店／香久山店／高浜店／千音寺アズパーク店／弥富店／杁中店
オタッキー　パルコ西本店／金山店／御器所店／小牧駅前店／新瑞橋店／中村公園店／平針店／六番町店
おとわや　かりがね店
おもちゃのジャンボ　アスティ店／千代田橋店
おもちゃの街 ブレーメン
ゲームステーション 64ビット
ゲーム選隊　稲沢店／小牧店
コンプマート　向山店／大須 メガタウン／大須 第1アメ横／豊田店／名古屋店
白樺書房
センキ　尾西店
童夢
トップカメラ　本店
ドリームランド　豊明店
ハーモニー　高蔵寺店
ハイパーファミコング　上和田店
ビックガレージ　江南店
ビルフェロー　豊田 サティ店
ファミーズ　共和店／阿久比店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店
ファミコンランド　豊橋小松店
ファミコング　岡崎店
ファミコンランド　牛巻店／森本店／津島店／アピタ港店／一宮北店／稲沢小池店／岩倉店／江南店／桜木店／尾西三条店
ファミラン　豊田南店
ファンタジーワールド　西尾店
フェスタポート　鳴海店
フューチャービー　名古屋店
ポニーランド GAME CITY
マジカル　黒川店／瀬港店／西尾店
マジカルガーデン　岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／ 極楽店／中村店／東郷店／南陽通り店／豊橋ときわ通店／一宮北店／岡崎店／江南店／港店／守山店／春日井店／甚目寺店／石川橋店／千音寺店／町屋店／半田店／平針店／碧南店／豊橋店／豊川店／豊田248店／豊田インター店／堀田店／緑店／東郷店
マジカルステーション　錦店／名東店
メディアザウルス　大須店／中川店／一宮富士店／豊明店
ヤマギワソフト　ナディアパーク店／メルサ店

■岐阜県
COMG!　茜部店
GAME SEVEN
Gパワーズ　かがしま店／岐阜店／岐阜北店
MAG MART　羽島店／鵜沼店／岐南店／金園店／長良店／島店
TSUTAYA　ノースウエスト店／糸貫店
エイデン　高山店／多治見インター店／大垣店／大垣南店／美濃加茂店／瑞浪店
キッズクラブチャオ　明智店
コンプマート　可児店／岐阜店／岐南店
パソコンヤ メディアチャンピオン
バローキッズクラブチャオ　領下店
ファミコン GP
ファミコンKids
ファミコンジャングル
ファミコンランド　ハッピーほずみ店／大垣店／大垣バイパス店
マジカルガーデン　可児店
マジカルステーション　土岐店／各務原店
メディアザウルス　可児店
遊コン　知多半田駅前店

■三重県
Wonder GOO　名張店
エイデン　津店／鈴鹿店／松阪店
クロスロード
ゲーム選隊　白子店
コンプマート　四日市店
スーパーセンターBaX電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店
スーパーランド　四日市一番店／ 四日市本店
ダイコクヤ　高柳本店／国道店／松阪店
ビルフェロー　桑名 サティ店
ファミランスペース 鈴鹿
マジカルガーデン　生桑店／四日市店

■奈良県
遊コン　奈良店

■和歌山県
TOY&HOBBY mimiY
おもっちゃマン　和歌山店
キャッツアイ　新宮店
スーパーセンターBaX電気館　串本店
ファミーズ　買取館
ミノスケ　本店

■滋賀県
PAPYRUS　八日市店
TSUTAYA　浜大津アーカス店
U☆BEAT　タカノ店／菩提寺店
Wonder GOO　栗東店
ヴイステーション　皇子山店／彦根店
ゲームプラザ元気302　堅田店
ゲームステーションみずの
トイショップみずの
マジカルガーデン　堅田店

■京都府
(株)あさだ
TSUTAYA　西院店
ザウルス　桂店／上賀茂店／常盤店／太秦店／大将軍店
タカラトーイ(株)
ニュータイプ　常盤店／ 大将軍店／梅津店
ハイパーニュータイプ　桂店／西院店
ビルフェロー　亀岡サティ店
ファミQ　城陽店／新田辺店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス　山科店
マジカルガーデン　野田川店
メディアショップギース　西院本店／長岡天神駅前店／白梅町店

■石川県
COMG!　加賀店／小松店
GROOVE!　金沢有松店／金沢本店
三共ジョーシン　もとまち店キッズランド
ファミーズ　加賀店／金沢いろは店／井林店

■富山県
GROOVE!　富山堀川店
ゲンキランド　魚津店／呉羽店／天正寺店
三共ジョーシン株式会社　とやま本店
ハイパーゲンキランド　豊田店
ファミコンスペースシャトル　黒部店／砺波店／奥田店／滑川店／高岡店／小杉店／清水店／二口店

■福井県
TSUTAYA　若杉店
おもちゃのアリス
おもちゃのオカ　アミ店／ピア店／ベル店／パリオ店
サイト玩具店
ファミコンショップBIG　エスカ店／神明店／武生店

■大阪府
G.Z.フジヨシ
Tokio　なんばウオーク店
TSUTAYA　東香里店／梅田堂山店／美章園店
ヴイステーション　江坂店
ギャングスター　蛍池店／高石店
近鉄百貨店　阿倍野店
ゲーパラメッチャ　あべのベルタ店
ゲームショップ　むあにぃ平野店
スタンバイあにまにあ
そごう大阪店 おもちゃ売場
蔦屋書店　ペルパルレ国道1号線店
トイプラザ　光明池店
ドラゴンワールドクラブ　駒川店／池田店／豊中店／万代店
ニシダヤ　藤井寺店
ビルフェロー　南高槻 サティ店
ファミコンザウルス　寝屋川店
ファミコンショップ どりーむらんど　相川店／桃谷店
ファミコンショップ ジョイ　寝屋川駅前店
ファミコンショップイーグル　新大阪店
フェスタワールド　熊取店
ホビーアイランド
ミノスケ　八尾店／鳳店／枚方店
ムーンベース　生野店／谷六店
メークフレンドなかよし　九条ナインモール店／なんなんタウン店／なんばウォーク店／ホワイティウメダ店
メディアCITY　江坂店
モンキーランド　牧野店
ヤマギワソフト　大阪店
遊コン　高槻店／長瀬店／あびこ店／アルケミックス石橋店

■兵庫県
POWERメディアCITY　神戸徳井店
Tokio　つかしん店
TSUTAYA　阪神出屋敷駅店
Wonder GOO　伊川谷店／伊丹店
ヴイステーション　三田店／志染店／東加古川店
クロベェー　杭瀬店
ゲーマーズサポーター BUG　芦屋店／春日台店／水道筋店／西明石店／打出店／白川台店
ゲームショップ ハッピーワン
ジョイプラザ
ドキドキ冒険島　サンコードー店／西脇店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店／高砂店／朝霧店／土山店／南塚口店
ビルフェロー　甲南山手 サティ店
ファミーズ　サンクスバラ公園店／サンクス西野店／サンクス大鹿店
ファミコンショップPOPLAND　須磨店
マックス　甲子園店
メディアCITY　芦屋店／王子公園店／逆瀬川店／須磨店／西宮店／東灘店／武庫之荘店／明石店／六甲店
メディオ　伊丹店
モーモーランド　鳴尾店
遊コン　加古川店／学園都市店／西明石店／塚口店／板宿店／姫路キャスパ店／姫路駅前店

■広島県
COMG!　福山蔵王店／本通店
TSUTAYA　楠木店
ゲームアーク　因島店／呉店／三原店／三次店／松永店／焼山店／蔵王店／竹原店／東広島店／尾道店／福山三之丸店
ソフト&ソフト
はとや
冒険王　安古市店
マジカルガーデン　呉店
遊コン　福山店

■岡山県
EVE　水島店
TSUTAYA　ノースランド店／清輝橋店／倉吉店／津島モール店
Wonder GOO　妹尾店／岡南店／東倉敷店
表町メディオ!
コドモ館　トピア店
レガーロ!　津山店／平島店
遊コン　中山下店／津島店
遊プラザメディオ!

■鳥取県
ファミコンショップ ルック
遊コン　米子店

■島根県
ソフト館TOP
遊コン　松江店

■山口県
COMG!　南岩国店／岩国店
丸和　小郡店

■香川県
EVE　宇多津アリシア店
Wonder GOO　丸亀店
Pボーイ　香川店／国分寺店
ヴイステーション　屋島店／丸亀店
ファミコンショップP.BOYS　琴平店／善通寺店
マジカルガーデン　高松太田店／高松OPA店

■徳島県
TVゲームランドゼロ　徳島西店／藍住店
シータショップ　徳島店
ハイスコア　吉野本町店／矢三店

■高知県
EVE　佐川店
マジカルガーデン　御座店

■愛媛県
COMG!　松山南店
EVE　東石井店
カワモト　フジグラン店／ 重信店／大洲店／八幡浜店
姫屋こどもデパート　新居浜店
ファミコンスーパーZ
ベストパックサービス松山店TVゲームコーナー

■福岡県
COMG!　永犬丸店
ヴイステーション　花畑店／春日店／小嶺店／前原店／太宰府水城店／大牟田店／中間店
共和プランニング
ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店
ゲームソフト22
仔熊　筑紫野店
ジャックス　三ヶ森店／安部山店／祇園店／清水店
ジョイン　新栄町店／諏訪野店／大牟田駅前店
ソフトスタジオ
パルテック　小倉店／小倉南店／福岡店
ベストビデオ　香椎店／西新店 TVゲームコーナー
ベスト電器　福岡店 TVゲームコーナー
マジカルガーデン　周船寺店
マジカルステーション　大善寺店／八女インター店
メディアナイン　ザ・モール小倉店／城野店／新宮店／折尾駅前店／折尾本店
丸和行橋サンパル

■佐賀県
マジカルガーデン　佐賀北店／南佐賀店

■長崎県
SASEBO GAME館 ぴゅあ　本店／下京店／相浦店／大塔店／大野店／
ヴイステーション　長崎諫早店
ウエスト　西有家店
ファミコンハウス　大村店／運動公園通り店／西三城店
遊ING　花丘店／京町店／城山店／大村店／大野店／長崎店

■熊本県
ヴイステーション　熊本近見店／熊本大津店／八代松江店
ゲームショップ　No.1
サンライト　新外店／白山店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー　横手店
トムズクラブ　八代店／一の宮店／山鹿店／浄行寺店／大津店／白山店
ファミコンショップ ミッキー
ベストソフトタウン　新市街店
マジカルステーション　玉名店
遊ING　桜木店／長嶺店／浜線店

■大分県
(株)トキハ
JOY-フレンド　明野店／府内店
TVチャンプ　杵築店／森町店／宇佐店／大分店／南大分店／日出店／日田店／別府店
デルタ
ベストパックサービス　ベスト大分GAME館

■宮崎県
ヴイステーション　都城店／日向店
シーガル宮崎　住吉店
ファミコンソフト パル
ベストソフトタウン　都城店
ベストビデオ　大塚店 TVゲームコーナー／日南店 TVゲームコーナー

■鹿児島県
ヴイステーション　鹿屋店
おもしろランドキャンプ　川内店
がらっぱ堂
ファミコンBOY
ファミザラス　国分店／鹿屋店
マリオの店　城西店／西駅店

■沖縄県
TSUTAYA　山内店

イトーヨーカドー　ゲーム取扱い店
JUSCO　ジャスコ株式会社　ゲーム取扱い店
Daiei　ゲーム取扱い店
カメレオンクラブ　全店
TOPBOY TV-GAME ENTERTAINMENT SPACE　全店
ファミコンショップ わんぱくこぞう　全店
7-ELEVEN　全店
K　全店
サンクス　全店
FamilyMart　全店
四国スパー　全店
LAWSON　全店

貼りまくれ! 特製ゼルダの伝説シール

かわいすぎ! 特製カービィシール

自分で楽しみ方を発見だ! 特製カードヒーローシール

カードバトル 対戦者求む! 負けました! あなたは強い! カードトレード募集中
ブレンドくんレシピ教えます 私が オレが 僕が あなたは キミが あそこで
あしたこそ ここで うんこ ドローが デッキを レシピを 対戦します 自己流
最強バトラーです トレードします 足りなくなるんだよ! ストーンが
あげます 教えます 持ってます メイクストーンで カーヒー禁止
タクミさん マルヒゲヤ 田原名誉師範 丸髭流
NANTENDO 門マサル デロデーロ
スーパーカードが 出していれば…
ブラックマスターで ホワイトマスターで
ワンダーマスターで 激レアカードを
バトルセンター 通信ケーブル 成績

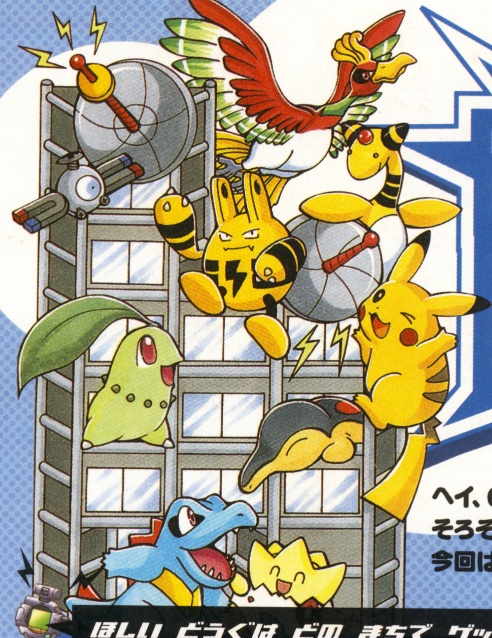
トレード&バトル カードヒーロー CARD HERO

明るいゲーム計画

秘密結社 ゲボゲボ団

←さあ、自分で言葉を書いて使おう

月刊ファミ通64+ 7月号特別付録 特製シール © 2000 Nintendo © 2000 HAL Laboratory,Inc./Nintendo



ポケモン金・銀 64+放送局

ヘイ、64+放送局リスナーのみんな、
そろそろ『ポケモン金・銀』はコンプリートしたころかな？
今回は、ついにカントー地方の話をお届けするぞ。

ほしい どうぐは どの まちで ゲット できるかな？

どうぐの購入場所リストを紹介だ！

ショップで購入できるどうぐの全リストを、五十音順に掲載しちゃうぜ。名前で検索すれば、そのどうぐがどの町で購入できるのか、バッチリわかるって寸法さ。ゲームコーナーで手に入るわざマシンやポケモンも掲載してるぞ。線から切り取って使ってくれ。

キ リ ト リ 線

どうぐの名前	値段	購入場所
アーボ（レベル10『金』）	700枚	コガネ
あなぬけのヒモ	550円	キキョ ヒワダ コガネ タマム
いいキズぐすり	700円	ヒワダ コガネ エンジ アサギ タンバ チョウ クチバ シオン ハナダ セキチ ニビ タマム
イーブイ（レベル15）	6666枚	タマム
いかりまんじゅう	300円	チョウ
インドメタシン	9800円	コガネ タマム
エフェクトガード	700円	コガネ タマム
おいしいシッポ	9800円	チョウ
おいしいみず	200円	コガネ タマム お月見
おおきなしんじゅ	3500円	コガネ
かいふくのくすり	3000円	セキエ
キズぐすり	300円	ヨシノ キキョ ヒワダ コガネ エンジ タンバ チョウ シオン タマム
きんのたま	4500円	コガネ
クリティカッター	650円	コガネ ハナダ タマム
ケーシィ（レベル10）	200枚	コガネ
げんきのかけら	1500円	コガネ エンジ タンバ チョウ フスベ セキエ クチバ タマム トキワ
こおりなおし	250円	コガネ エンジ アサギ タマム
ゴールドスプレー	700円	フスベ セキエ シオン セキチ タマム
サイコソーダ	300円	コガネ タマム お月見
サンド（レベル10『銀』）	700枚	コガネ
シルバースプレー	500円	アサギ チョウ ハナダ ニビ
しんじゅ	650円	コガネ タマム
スーパーボール	600円	コガネ アサギ エンジ チョウ フスベ ヤマブ シオン ハナダ セキチ ニビ タマム
すごいキズぐすり	1200円	アサギ タンバ チョウ フスベ セキエ クチバ ヤマブ セキチ タマム トキワ

どうぐの名前	値段	購入場所
スピーダー	350円	キキョ コガネ タマム
スペシャルアップ	350円	コガネ タマム
タウリン	9800円	コガネ タマム
ちいさなキノコ	500円	チョウ
ちからのこな	500円	コガネ
ちからのねっこ	800円	コガネ
ディフェンダー	550円	キキョ コガネ フスベ ヤマブ ハナダ タマム
どくけし	100円	ヨシノ キキョ ヒワダ コガネ エンジ アサギ チョウ シオン ニビ タマム トキワ
なみのりメール	50円	アサギ ハナダ タマム
なんでもなおし	600円	コガネ タンバ フスベ セキエ ヤマブ ハナダ セキチ タマム トキワ
にがおえメール	50円	お月見
ねむけざまし	250円	ヨシノ キキョ コガネ エンジ アサギ クチバ シオン ニビ タマム トキワ
ハイパーボール	1200円	フスベ セキエ クチバ ヤマブ ハナダ セキチ タマム トキワ
はながらメール	50円	キキョ ヒワダ コガネ チョウ ヤマブ セキチ トキワ
バリヤード（レベル15）	3333枚	タマム
ばんのうごな	450円	コガネ
ピッピにんぎょう	1000円	コガネ タマム お月見
ふっかつそう	2800円	コガネ
プラスパワー	500円	キキョ コガネ フスベ ヤマブ ハナダ タマム
ブロムヘキシン	9800円	コガネ タマム
ほしのかけら	4600円	コガネ
ほしのすな	900円	コガネ
ポリゴン（レベル20）	9999枚	タマム
マックスアップ	9800円	コガネ タマム

どうぐの名前	値段	購入場所
まひなおし	200円	ヨシノ キキョ ヒワダ コガネ エンジ アサギ チョウ クチバ シオン ニビ タマム トキワ
まんたんのくすり	2500円	セキエ ヤマブ タマム
みずいろメール	50円	クチバ
ミックスオレ	350円	コガネ タマム お月見
ミニリュウ（レベル10）	2100枚	コガネ
むしよけスプレー	350円	ヒワダ コガネ お月見
モーモーミルク	500円	モーモ
もくたん	9800円	ヒワダ
モンスターボール	200円	ヨシノ キキョ ヒワダ コガネ エンジ チョウ タマム
やけどなおし	250円	コガネ エンジ クチバ シオン ニビ タマム トキワ
ヨクアタール	950円	コガネ タマム
ラブリーメール	50円	タマム
リゾチウム	9800円	コガネ タマム
わざマシン02（ずつき）	2000円	コガネ
わざマシン08（いわくだき）	1000円	コガネ
わざマシン10（めざめるパワー）	3000円	タマム
わざマシン11（にほんばれ）	2000円	コガネ タマム
わざマシン14（ふぶき）	5500枚	コガネ
わざマシン15（はかいこうせん）	7500枚	タマム
わざマシン17（まもる）	3000円	タマム
わざマシン18（あまごい）	2000円	タマム
わざマシン25（かみなり）	5500枚	コガネ
わざマシン29（サイコキネシス）	3500枚	タマム
わざマシン32（かげぶんしん）	1500枚	タマム
わざマシン33（れいとうパンチ）	3000円	コガネ
わざマシン37（すなあらし）	2000円	タマム
わざマシン38（だいもんじ）	5500枚	コガネ
わざマシン41（かみなりパンチ）	3000円	コガネ
わざマシン48（ほのおのパンチ）	3000円	コガネ

※値段の欄中、"円"はお金、"枚"はコインで購入するどうぐとなる。
※購入場所の欄中、赤 はジョウトの町を、緑 はカントーの町を表している。

コガネ＝コガネシティ　キキョ＝キキョウシティ　ヒワダ＝ヒワダタウン　エンジ＝エンジュシティ　アサギ＝アサギシティ　タンバ＝タンバシティ　チョウ＝チョウジタウン　セキエ＝セキエイ高原　ヨシノ＝ヨシノシティ　フスベ＝フスベシティ
モーモ＝モーモー牧場　タマム＝タマムシシティ　クチバ＝クチバシティ　シオン＝シオンタウン　ハナダ＝ハナダシティ　セキチ＝セキチクシティ　ニビ＝ニビシティ　お月見＝お月見山　トキワ＝トキワシティ　ヤマブ＝ヤマブキシティ

こんなポケモンはイヤだ！　10段階に進化する

カントー地方の攻略をするぜ!

ぜんさくで あるいた まちを
もういちど ぼうけんだ!

セキエイ高原でポケモンリーグを制したあとは、カントー編の冒険が待っている。今回は、町を中心にしたカントー地方の攻略をお届けしちゃうぜ!
なお、"ゲットできるどうぐ"の数字はマップ内の数字と対応していて、入手ポイントが確認できるぞ。

クチバはオレンジ 夕焼けの色
クチバシティ

ジョウト編クリアー後、アサギシティから高速船アクア号に乗ると、クチバシティに到着する。カントーで最初に訪れることになる町なのだ。リニアに乗れるようになるまで、ジョウトとカントーを結ぶ交通手段はアクア号だけ。クチバ港からアサギ港への船が出るのは、日曜日と水曜日なので覚えておくこと。

この町のポケモン大好きクラブの会長は、自分のポケモンの自慢話が大好き。ガマンして自慢話を最後まで聞いてあげようね。お礼にいいものがもらえるのだ。ディグダの穴の前では、前作にも登場したカビゴンがグーグー寝ているんだけど、なんとか起こすことはできないかなぁ?

⬆ポケモン大好きクラブでは、ふたつのどうぐが手に入る。

ショップ品物リスト

ハイパーボール	1200円
いいキズぐすり	700円
すごいキズぐすり	1200円
げんきのかけら	1500円
まひなおし	200円
ねむけざまし	250円
やけどなおし	250円
みずいろメール	50円

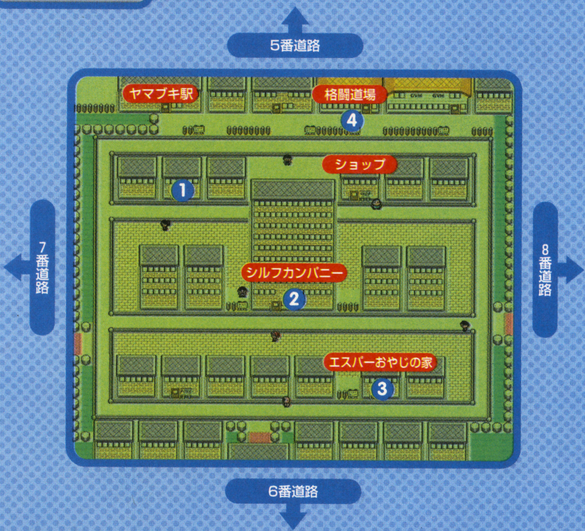
ゲットできるどうぐ

❶ ふしぎなアメ
ポケモン大好きクラブの会長の長話を聞くともらえる。

❶ ○○○○○ (ヒント：5文字ね)
ある人物が、なくしものをして困っているらしいが……?

❷ マックスアップ
カントーのジムバッジを全部集めたあと、おじさんに話しかけるともらえる。

ヤマブキ金色 輝きの色
ヤマブキシティ



夢の超特急リニアが走るヤマブキシティ。しかし、リニアは現在動いていないとのこと。リニアが開通すれば、ジョウトとカントーの移動がとても楽になりそうな気がするんだけど、どうにかして動かしたいよね。この町には、前作でもおなじみの、モノマネ娘の家や、エスパーおやじの家、格闘道場などがあるので、ぜひお邪魔してみよう。格闘道場のカラテ大王は、現在修行中で不在なんだけど、たしかジョウトのスリバチ山で見かけたような気がする。

⬆リニアがめでたく開通。これでラク〜にカントーとジョウトを移動できる。

ショップ品物リスト

スーパーボール	600円
ハイパーボール	1200円
すごいキズぐすり	1200円
まんたんのくすり	2500円
なんでもなおし	600円
プラスパワー	500円
ディフェンダー	550円
はながらメール	50円

ゲットできるどうぐ

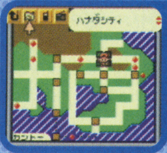
❶ ○○○○○ (ヒント：超便利)
これさえあれば、リニアは顔パス!

❷ アップグレード
シルフカンパニーの警備員からもらえる。

❸ わざマシン29 (サイコキネシス)

❹ きあいのハチマキ

こんな ポケモン は イヤだ! 進化せずに退化する



ハナダは水色 神秘の色
ハナダシティ

ハナダシティでは、あやしげな男と遭遇することになる。この男は、ジムで主人公にぶつかるとアタフタと逃げていくぞ。とりあえず、追いかけてみたほうがいいだろう。何か重要なヒントを握っているかもしれないからね。

それにしても、ハナダシティのジムリーダーやトレーナーたちは、いったいどこに行ってしまったのだろう？ 遊びにいってしまったのかな？ とりあえず、ほかの事件を解決してから、もう一度訪れてみるのがイイかも。早くカスミちゃんに会いたいよねぇ。

ショップ品物リスト

スーパーボール	600円
ハイパーボール	1200円
いいキズぐすり	700円
シルバースプレー	500円
なんでもなおし	600円
ディフェンダー	550円
プラスパワー	500円
クリティカルカッター	650円
なみのりメール	50円

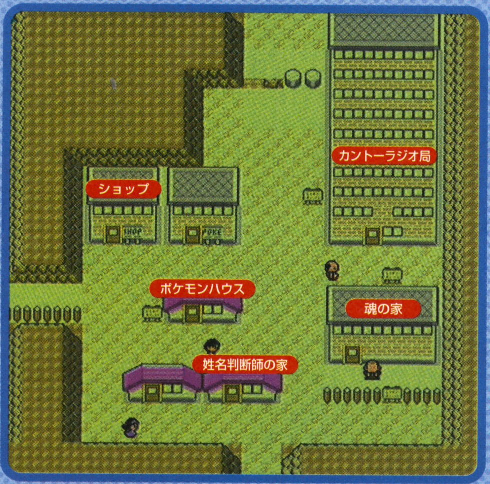
⬆誰もいないジム。どーなってるの？

⬆ながめのいい岬を発見！ 恰好のデートスポットに違いない！

ゲットできるどうぐ

❶○○○○○○○（ヒント：水）
何者かが盗んできたどうぐが、この町に隠されているのだ。

シオンは紫 尊い色
シオンタウン



3年前にポケモンタワーがあった場所には、ラジオ局ができている。いまはラジオ局が休みで、カントーではラジオが聴けないみたい。カントーラジオは音楽番組が充実しているという評判なので、ぜひとも放送を再開してもらいたいよね。

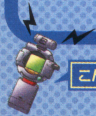
前作でお世話になったフジ老人はいまも健在。魂の家にいるよ。姓名判断師にも会うことができるので、ポケモンのニックネームを変えたいときにはお願いするべし。もちろん、人からもらったポケモンの名前は変えられないけどね。

⬆ニックネームを変更したいときには、姓名判断師にお願いしよう.そうしよう。

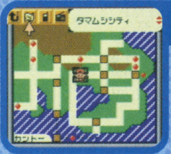
ショップ品物リスト

スーパーボール	600円
キズぐすり	600円
いいキズぐすり	700円
ゴールドスプレー	700円
どくけし	100円
まひなおし	200円
ねむけざまし	250円
やけどなおし	250円

カントーラジオ局

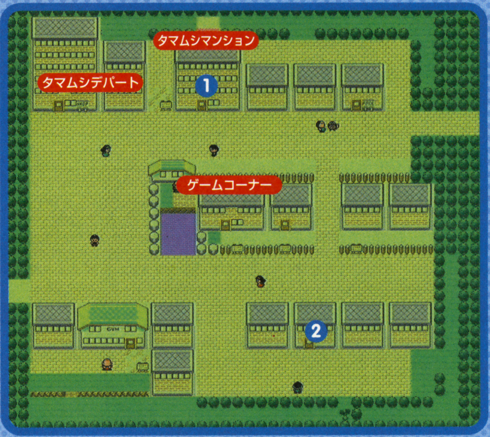


こんな**ポケモン**は**イヤ**だ！ 人のポケギアで勝手にイタ電をする



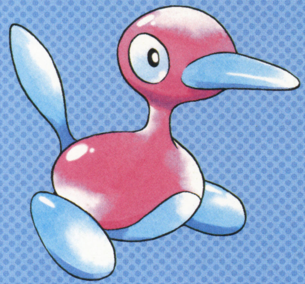
タマムシ虹色 夢の色

タマムシシティ



ジョウトのコガネシティみたいな町、タマムシシティ。姉妹店のコガネ百貨店にあわせて改装されたというタマムシデパートの品揃えは豊富だ。ゲームコーナーもあり、コガネシティと同じくスロットとカードめくりが遊べる。コインを貯めて景品交換所に行けば、貴重なわざマシンやポケモンがゲットできるぞ。

タマムシマンションには、このゲームの開発元であるゲームフリークの人たちがいる。入口は裏にもあるので、両方チェックね。ポケモン図鑑が完成したら報告しに行ってみるといいだろう。



ゲームコーナー景品リスト

わざマシン32（かげぶんしん）	1500枚
わざマシン29（サイコキネシス）	3500枚
わざマシン15（はかいこうせん）	7500枚
バリヤード（レベル15）	3333枚
イーブイ（レベル15）	6666枚
ポリゴン（レベル20）	9999枚

ゲットできるどうぐ

1. わざマシン03(のろい)
夜、タマムシマンション4階でもらえる。
2. たべのこし
レストランのごみ箱から見つかる。

タマムシデパート品物リスト

2階　トレーナーズ・ショップ

モンスターボール	200円
スーパーボール	600円
ハイパーボール	1200円
あなぬけのヒモ	550円
なんでもなおし	600円
どくけし	100円
やけどなおし	250円
こおりなおし	250円
ねむけざまし	250円
まひなおし	200円
キズぐすり	300円
いいキズぐすり	700円
すごいキズぐすり	1200円
まんたんのくすり	2500円
げんきのかけら	1500円
シルバースプレー	500円
ゴールドスプレー	700円

3階　わざマシン・ショップ

わざマシン10(めざめるパワー)	3000円
わざマシン11（にほんばれ）	2000円
わざマシン17（まもる）	3000円
わざマシン18（あまごい）	2000円
わざマシン37（すなあらし）	2000円

4階　ワイズマン・ギフト

ピッピにんぎょう	1000円
ラブリーメール	50円
なみのりメール	50円

5階　ドラッグ・ストア

ヨクアタール	950円
エフェクトガード	700円
クリティカルカッター	650円
プラスパワー	500円
ディフェンダー	550円
スピーダー	350円
スペシャルアップ	350円
マックスアップ	9800円
タウリン	9800円
ブロムヘキシン	9800円
インドメタシン	9800円
リゾチウム	9800円

6階　自動販売機

おいしいみず	200円
サイコソーダ	300円
ミックスオレ	350円

セキチクはピンク 華やかな色

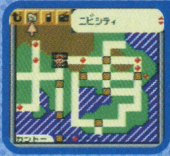
セキチクシティ

園長が旅に出ているため、サファリゾーンは休業中。今作中には帰ってくる気配はなさそうなので、ポケモンの捕獲はあきらめよう。19番水道が工事中で通れなくなっているけど、これはあきらめるしかないのか？

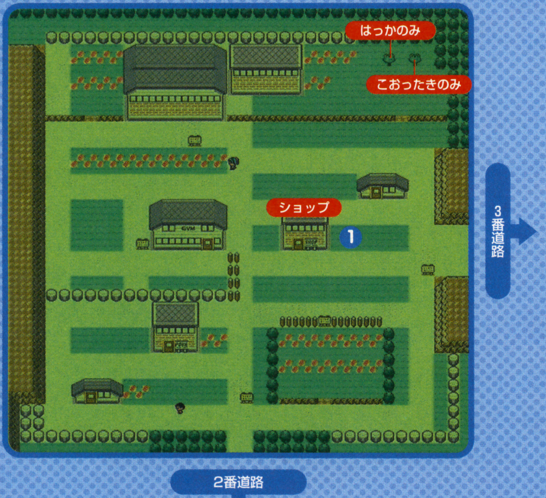
ショップ品物リスト

スーパーボール	600円
ハイパーボール	1200円
いいキズぐすり	700円
すごいキズぐすり	1200円
なんでもなおし	600円
ゴールドスプレー	700円
はながらメール	50円

こんなポケモンはイヤだ！　交換を拒否する



ニビは灰色 石の色
ニビシティ



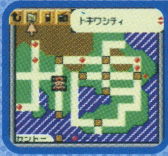
ニビシティの名所といえばやはり科学博物館だが、残念ながら現在工事中。フレンドリィショップ付近をうろついているおじいさんから貴重などうぐをゲットすることができる。ぎんいろのはねをもらったらうずまきじまに、にじいろのはねをもらったらスズの塔に行ってみよう。そこには、超貴重なポケモンがいる。

ショップ品物リスト

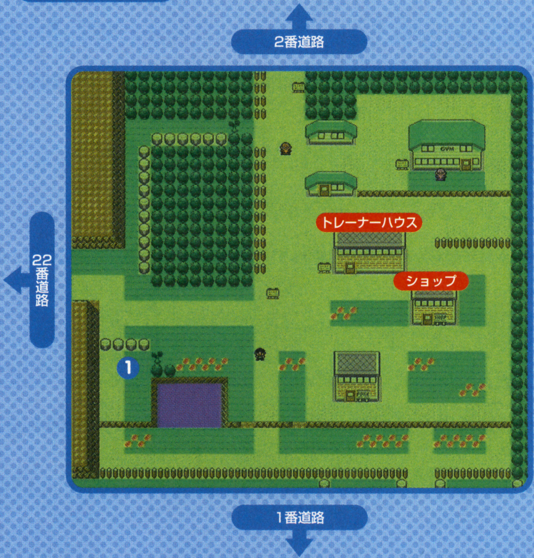
スーパーボール	600円
いいキズぐすり	700円
シルバースプレー	500円
どくけし	100円
まひなおし	200円
ねむけざまし	250円
やけどなおし	250円

ゲットできるどうぐ

1. ぎんいろのはね(『金』)
ショップ付近をうろついているおじいさんからもらえる。
2. にじいろのはね(『銀』)
ショップ付近をうろついているおじいさんからもらえる。



トキワは緑 永遠の色
トキワシティ



トキワシティには、トレーナーハウスという新名所が作られている。ここは全国のポケモントレーナーたちが集う修行場で、1日1回、ほかのトレーナーを相手に練習試合ができるのだ。一度でもふしぎなおくりものをしていれば、対戦相手は、最後にふしぎなおくりものをしたトレーナーと、そのトレーナーがつれているポケモンになるということを覚えておこう。

ショップ品物リスト

ハイパーボール	1200円
いいキズぐすり	700円
なんでもなおし	600円
げんきのかけら	1500円
どくけし	100円
まひなおし	200円
ねむけざまし	250円
やけどなおし	250円
はながらメール	50円

ゲットできるどうぐ

1. わざマシン42(ゆめくい)
寝ている男からもらえる。

マサラは真っ白 汚れなき色
マサラタウン

前作のスタート地点、マサラタウン。前作の主人公で、3年前にみごとポケモンチャンピオンの座を勝ち取ったという少年は、家にはいないみたい。しかし、あのオーキド博士に会うことはできるぞ。ポケモン図鑑の評価もバッチリしてくれるし、それに……。

こんなポケモンはイヤだ! モンスターボールを、ゴレンジャーの野球仮面のように打ち返す

© 1995,1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

『アニメイトクレイ』
ANIMATE CLAY
この「命を持つ粘土」が日本のある地層から発見されてから人類の文明は著しく進歩した……
クレイ学者たち
『伍令武』
GOLEM
とは、その“命を持つ粘土”から生み出された究極の闘うフィギュアである！　自分のデザインした姿で闘う小さな友人『伍令武』は、多くの子供達を熱狂させた。
そして――
強い伍令武を作るため自らを鍛え伍令武と熱い友情の絆で結ばれた者を
“ゴレムマイト”
GOLEM MIGHT
という……
ゴレムマイト
アフロ
GOLEM MIGHT AFRO 伍
和六里ハル
おい見ろよ「のら伍令武」だ!!
めずらしいな壊して遊ぼうぜ!!
ワー
ワー
主人に捨てられたのら伍令武なんて壊すくらいしか遊べないしな!!
2000年
狛犬町
KOMAINU TOWN
ザッ
おいハゲ!!
…ああん!?
クルッ

バカッ
ドッ
ズーン
プシュー…
テメー!! いま 何て言った このヤロー
もう一度 言ってみろ!!
ムク…
…へっ
パ
何度でも 言ってやらあ
伍令武をいじめるヤツに ゴレムマイトを名乗る 資格はねえ!!
そいつを放して とっとと帰んな ハゲ!!
ドッジャーン!
阿不路 剣一郎(11)
KENICHIRO AFRO
ピカーン
こ この…
ニャ…

阿不路 剣一郎の家（マンション）
いってえ〜〜っ!
ボロ…
も、もちっと やさしくしてくれ 母ちゃん…
バカね こんなに ケガして…どこで ケンカしてきたの
※↑アフロ
ち、違うよ!! 転んだんだ 道で!!
3対1とはいえ ケンカで負けたなんて 言えねーぜ……
ウソおっしゃい! こんなに汚い 粘土まで拾って来て…!
ゲチャ〜…
お父さんが 伍令武嫌いなの 知ってるでしょ
あー…でもよ 見てられ なかったんだ…
汚くても 使えなくても コイツは生きてる…
ピク…
主人に捨てられて 壊されて終わりじゃ かわいそうだぜ
…しょーがないわね お父さんには私から 言っといてあげる
本当か 母ちゃん!!
うおーやったぜ よーし見てろよあのハゲ 明日はこの粘土の 仇討ちだぜ!!
ハゲ…って やっぱりあんた ケンカしてたんじゃ ないのっ
うっ

翌日
バカな野郎だぜ 昨日の粘土でオレの“ブルチ”と闘ろうなんてな……
ゴフー…
羽下沢さんはなー ここらでいちばん強いゴレムマイトなんだぞ
へへッ 闘ってみなきゃわかんないだろ
行けッ “鯱丸”!! あいつらをこらしめてやれ！
シャーッ!!
ドーン
ギャハーッ そんなチビ返り討ちだぜ!!
チョコーン
ブルチ！ ヒネリつぶしてやれ！
鯱丸
SHACHIMARU
HP 20
練法：我流
必殺技
闇雲ぱちき
体高 25センチ
体重 500グラム
体長(シッポ含め) 42センチ
ファラオ社製粘土
LEVEL 1
© 1998 PHARAOH
ブーッ
ドドド
なっ… 何いーっ!?
シャーッ
どうだ!! オレのコネリ思い知ったか!!
あ〜っ ブルチ〜
ブギュー…
クソ〜 覚えてろよ!!
ぴゅ〜〜
やったな鯱丸!! オレたちゃ無敵のコンビだぜ!!
シャーッ♥
お父さんを説得してあげるんだからお手伝いもしっかりしてもらうからね！
ホホホ
ボヨン
はー…
シャ〜
ゴショゴショ
ふきふき

INSTORE NOW!

新たに発売された全ソフト

NINTENDO64　GAME BOY　NINTENDO POWER　64DD

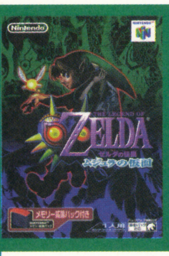
'00/4/21~'00/5/19

CONTENTS

ニンテンドウ64
実況パワフルプロ野球2000　109
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　108
バスラッシュ　108

ニンテンドウ64DD
F-ZERO X エクスパンションキット　109

ゲームボーイ
DXモノポリーGB　109
漢字 de パズル　110
競馬場へ行こう! ワイド　110
ゲームコンビニ21　112
大工の源さん ～カチカチのトンカチがカチ～　110
ディノブリーダー4　110
ドラえもんのクイズボーイ　111
パズルボブル4　111
フェレット物語 ディア・マイ・フェレット　111
麻雀女王　111
メタルギア Ghost Babe　109
ロードランナードムドム団のやぼう　112



ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

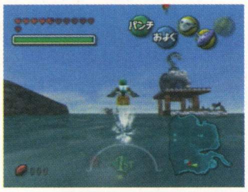
冒険・ファンタジー	アクション・RPG	バックアップカートリッジ	メモリー拡張パック専用
4月27日	5800円（メモリー拡張パック同梱版7800円）	コントローラーパック対応	音声認識対応
ひとりよう	任天堂	振動パック対応	----------
		64GBパック対応	----------
		メモリー拡張パック対応	容量：256メガ

© 2000 Nintendo

今回の舞台は3日後に月が落ちてくる世界！

'98年に発売された『時のオカリナ』の続編。お面をかぶることで発揮できるさまざまな特殊能力を駆使して、3日後の月の落下を阻止するために謎を解くのだ。

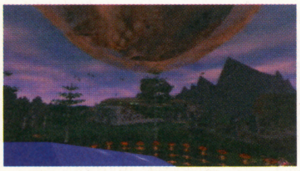
ゲーム中はつねに時間が経過しており、スタートから3日たつとゲームオーバーになってしまう。オカリナを使うことで時間を戻せるので、3日間を何度もくり返しながらゲームを進めていこう。



⬅お面をかぶってほかの種族に変身できるのが今回の特徴なのだ。

➡いろいろなアイテムを使って謎を解く。頭の使いどころです。

月の落下を食い止めろ!!



⬆クロックタウンに向かって落下する月。こんなのが落ちたらひとたまりもないですな。

⬅困っている人たちを助けるのもこのゲームの楽しみのひとつだ。

バスラッシュ エコギア・パワーワーム・チャンピオンシップ

釣り	シミュレーション	バックアップカートリッジ	メモリー拡張パック専用
4月28日	7800円	コントローラーパック対応	音声認識対応
ひとりよう	ビスコ	振動パック対応	つりコン64対応
		64GBパック対応	----------
		メモリー拡張パック対応	容量：256メガ

© 2000 VISCO CORPORATION

水中カメラの映像が熱い、フィッシングゲームが登場！

アングラーなら誰もが一度は見たいと願う、水中でのルアーの動きやバスとのファイトを、画面いっぱいに再現してくれるのが『バスラッシュ』。実在するエコギア製のワームを使って、本物の釣りをシミュレート。フィールドとなる湖や、フィッシングポイントも、現実そのままだ。

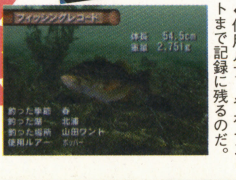
⬅⬆間近に見るバスは迫力満点。水中と水上の視点切り替えも可能。

➡大物を釣ると、データが記録されるぞ。

背景はすべて実写画像だ!

⬆水面上の画像は、すべて実写を取り込んでいる。

➡つりコン64（5980円・アスキー）にも対応した。



⬅使用ルアーやポイントまで記録に残るのだ。

実況パワフルプロ野球2000

野球・育成	アクション・シミュレーション
4月29日	7800円
ふたりよう	コナミ

バックアップカートリッジ / コントローラーパック対応 / 振動パック対応 / 64GBパック対応 / メモリー拡張パック対応 / メモリー拡張パック専用 / 音声認識対応 / 容量：128メガ

© 2000 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED. (社)日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認

今年の春も『パワプロ』最新作が登場！

プロ野球ゲームの最高峰として、絶大な人気を誇る『パワプロ』に今年も最新作が登場。今作では、最新選手データが搭載されているのはもちろん、チームアレンジでは背番号変更や監督の采配設定などもできるぞ。

➡最新の選手データで、これまでにない対決を楽しめるのだ。

➡采配の設定はチームの特徴をどう活かすかがポイントだぞ。

⬆恋人は疲れを癒し、やる気を引き出してくれる。作るべし。

⬇特殊能力をランダムイベントで取れば育成がグッと楽に。

サクセスは社会人編で！

サクセスモードはプレイステーション版でもおなじみの社会人編。今作で新たに"どすこい酒造"が選択可能になった。

F-ZERO X エクスパンションキット

カーレース	コンストラクション
4月21日	ランドネット会員へ配布
ひとりよう	任天堂

バックアップカートリッジ / コントローラーパック対応 / 振動パック対応 / 64GBパック対応 / メモリー拡張パック対応 / メモリー拡張パック専用 / 音声認識対応 / 容量：500メガ

© 2000 Nintendo

F-ZERO Xのコースとマシンを自在に拡張！

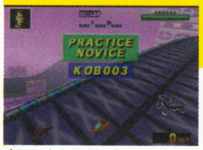
秒間60フレームの超ド級のスピード感が人気のレースゲーム、『F-ZERO X』に待望のエクスパンションキットが登場だ！　自由自在なコースエディットは、ジェットコースターの設計のようで楽しい。自分なりのグランプリで熱いバトルを体験だ！64DDならでは機能満載のゲームといえる。

⬅マシンは大好きな色でペイントしよう。

⬇未来の鈴鹿をイメージ。

自分だけのコースでオリジナルグランプリを開催！

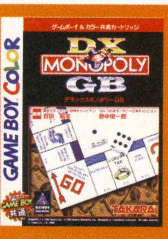
自分なりのコンセプトで、オリジナルコースを組み上げグランプリを開催しよう。熱いバトルに我を忘れて、自分の仕掛けたトラップにハマらないように。



⬆エディットグランプリのスタート。緊張の一瞬だ。

⬆デイトナのコークスクリューを彷彿とさせるコーナー。

⬆超難コースに、思わずリタイア。しかし走れて満足！



DXモノポリーGB

ボードゲーム	経営・ボードゲーム
4月21日	3980円
よにんよう	タカラ

ゲームボーイカラー対応 / ゲームボーイカラー専用 / バックアップカートリッジ / 通信ケーブル対応 / 赤外線ポート対応 / スーパーゲームボーイ対応 / ポケットプリンタ対応 / 振動カートリッジ / 64GBパック対応 / 容量：8メガ

MONOPOLY © 1999 Hasbro inc. © 1999 Hasbro Interactive Inc.Monopoly is a registered trademark All rights reserved. © TAKARA CO.,LTD.2000

20世紀最高のボードゲームがカラーで登場！

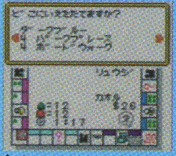
アメリカ生まれのモノポリーは、イギリスで"20世紀最高のおもちゃ"に選ばれたほどの名作ゲーム。現在でも各国選手権をはじめ、世界大会まで開かれるほどの人気だ。しかも『DXモノポリーGB』はゲームならではシステムを満載。1台で4人プレイができたり、各プレイヤーの行動の履歴を見ることができたりしてとても便利だ。キミの交渉能力と運を味方に莫大な資産を手に入れようぜ！

恐怖!? ボードウォークに超高級ホテルが

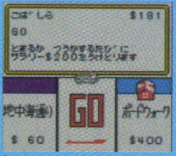
モノポリーのハラハラドキドキを再現してみたよ。ボードウォークのホテルって最高級イコール最強！　つまり宿泊＝破産。

⬆順調に土地を購入。みんな遊びに来てねぇ。

⬆出る杭は打たれるつーか。人生いろいろでんねん。



⬆さて、いよいよホテル建築。泣いても許さんぞ。



⬆おいおい、素通りかよ！　泊まってけって。

⬆けっきょく誰も泊まらず……自滅。ホテル王なのに。

メタルギア ゴーストバベル

戦争・ハードボイルド	アクション
4月27日	4500円
ひとりよう	コナミ

ゲームボーイカラー対応 / ゲームボーイカラー専用 / バックアップカートリッジ / 通信ケーブル対応 / 赤外線ポート対応 / スーパーゲームボーイ対応 / ポケットプリンタ対応 / 振動カートリッジ / 64GBパック対応 / 容量：16メガ

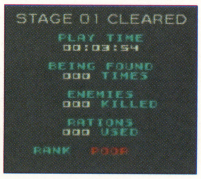
© 1987 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

隠密行動で任務を遂行せよ

つねに"潜入"の緊迫感が味わえるアクションゲーム『メタルギア　ゴーストバベル』。敵に見つかると、応援を呼ばれてたちまち倒されてしまう。物陰に潜んだりしながら、敵との交戦は極力避け、要塞の奥を目指そう。キミは巨大兵器"メタルギア"を巡る巨大な陰謀を明らかにできるか!?

⬆ステージ開始直後に無線が入ることがある。情報は有効に活用せよ。

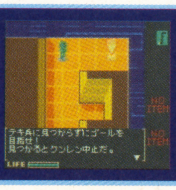
⬇敵からは隠れること。戦闘が目的ではない。任務遂行が最優先事項だ。



⬆ミッション終了。クリアータイムと倒した敵の数でランクが変わる。

そのほかのモードも充実！

ストーリーモード以外にも、潜入訓練とタイムアタックができる"VR TRAINING"や、通信ケーブルを使って対戦する"VSバトル"も用意されている。とくに、マップ上の3枚のディスクを回収し、相手よりさきにゴールを目指す後者は、かなりアツくなれるぞ！



⬅仮想空間内での潜入訓練を行うVRモード。短時間でのミッションクリアーも競える。

漢字 de パズル

HOW TO・クイズ	パズル
4月28日	4280円

ひとりよう　エム・ティー・オー

ゲームボーイカラー対応 / ゲームボーイカラー専用 / バックアップカートリッジ / 通信ケーブル対応 / 赤外線ポート対応 / スーパーゲームボーイ対応 / ポケットプリンタ対応 / 振動カートリッジ / 64GBパック対応
容量：　8メガ

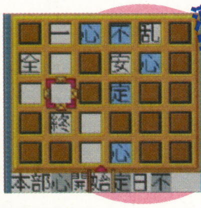
© 2000 MTO Inc./MAGICAL Inc.

楽しく簡単に漢字の勉強ができちゃいます！

通勤通学の電車の中など、いつでもどこでも手軽に漢字の勉強ができる『漢字deパズル』。穴のあいているマス目に漢字を当てはめ、熟語を完成させる“漢字ナンクロ”、漢字に関する問題をつぎつぎと答えていく“スパルタンZ”、熟語を作ってすべてのコマを消す“象龍”、漢字のパーツを組み合わせて漢字を作る“漢字ジグソー”の4つのモードで楽しめるぞ。

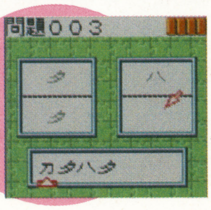
スパルタンZ

➡スパルタンZが出題する問題に答えよう。答えは4択になっているぞ。



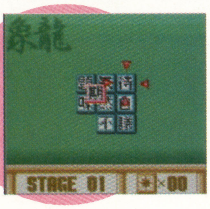
漢字ナンクロ

➡画面下の漢字を穴のあいたマス目に当てはめて、熟語を完成させるのだ。



漢字ジグソー

⬅全パーツを使って漢字を作ろう。完成するとその漢字の解説が読めるぞ。



象龍

⬅『上海』のように漢字の駒を選んで、熟語を作り、駒を消していこう。

競馬場へ行こう！ ワイド

競馬	予想・データ
4月28日	3980円

ひとりよう　ヘクト

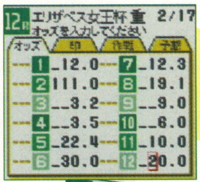
ゲームボーイカラー対応 / ゲームボーイカラー専用 / バックアップカートリッジ / 通信ケーブル対応 / 赤外線ポート対応 / スーパーゲームボーイ対応 / ポケットプリンタ対応 / 振動カートリッジ / 64GBパック対応
容量：　8メガ

© HECT 2000 © 2000 LUDIC Inc./ © よしだみほ

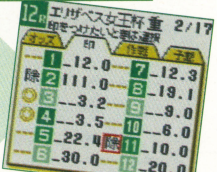
簡単操作の競馬予想ゲーム

新聞や競馬場等に表示される単勝オッズを入力するだけで、簡単に馬券予想をしてくれるソフトが登場。これまでに発売された馬券予想ソフトのように、馬券購入傾向や馬評価などの細かい情報をいちいち入力する必要がないので、競馬をあまりよく知らない初心者でも簡単に扱えることができるのだ。新しく導入されたワイド馬券（予想した2頭の馬が3位以内に入ればオーケー）にも対応しているぞ。また、競馬用語の検索もできるので競馬の勉強もできるのだ。

単勝オッズを入力

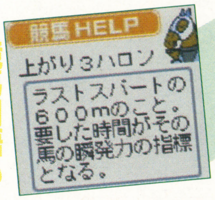


⬅出馬する馬の数を決めたら、さっそく単勝オッズを入力してみよう！

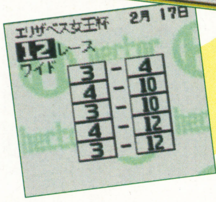


➡本命や除外したい馬に印をつけることもできる。もちろん印をつけなくても予想してくれるのだ。

競馬用語も



⬅「上がり3ハロンって何？」なんて思ったら、このモードで検索しよう。



⬅予想結果が出ました。ちなみに予想は、単勝、複勝、ワイドの3種類で行ってくれるのだ！

大工の源さん
カチカチのトンカチがカチ

パズル	アクション
4月28日	3980円

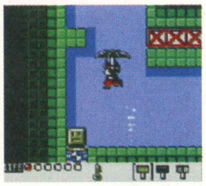
ひとりよう　バイオックス

ゲームボーイカラー対応 / ゲームボーイカラー専用 / バックアップカートリッジ / 通信ケーブル対応 / 赤外線ポート対応 / スーパーゲームボーイ対応 / ポケットプリンタ対応 / 振動カートリッジ / 64GBパック対応
容量：　8メガ

©BIOX CO.,LTD ©1990,1996,2000 IREM SOFTWARE ENGINEERING

大工の源さんが大活躍するアクションゲーム

江戸っ子大工の“源さん”を操るアクションゲームが登場。プレイヤーの目的は、悪の企業である“くろもく組”の悪だくみを阻止すること。各ステージに登場するミニロボ軍団を3種類のトンカチを使い分けて倒していこう。また、特定のトンカチを使えば敵をブロックに変化させることもできるので、ブロックを使ってトラップを解除することも必要だ。

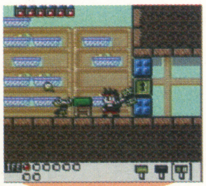


⬆落下中にAボタンを押すとトンカチが傘に！　っていうかトンカチは鉄なのに、なんでゆっくり落下するの？

3種類のハンマーを使いこなせ

⬆敵をブロックに変えるトンカチ。ブロックを乗せると仕掛けが作動する場所があるぞ。

⬇鉄製のトンカチは破壊力バツグン。また、下の写真のような利用方法もあるのだ。



⬆ピコピコハンマーは敵を怒らす効果がある。怒った敵は源さんを追っかけてくるぞ。

ディノブリーダー4

冒険・育成	RPG
4月28日	4800円

ひとりよう　J・WING

ゲームボーイカラー対応 / ゲームボーイカラー専用 / バックアップカートリッジ / 通信ケーブル対応 / 赤外線ポート対応 / スーパーゲームボーイ対応 / ポケットプリンタ対応 / 振動カートリッジ / 64GBパック対応
容量：　16メガ

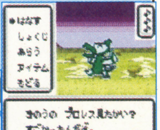
©J・WING ©DIGITAL KIDS

ついに、シリーズ最高傑作登場!!

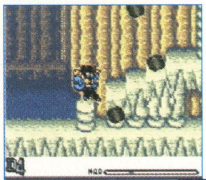
太古の時代にタイムトラベルし、そこで捕まえたディノ（恐竜）たちを育て、いっしょに冒険をするRPG。エサをあげたり、体を洗ったり、話をしたりしてディノたちを育てよう。戦闘で入手したDNAを使えば、ディノたちを違う種に進化させることもできる。また、ディノの質問に答えるといろんな会話が可能になるぞ。

ディノと話そう！

⬇ディノたちは、主人公に話しかけてきたりする。



⬆質問に答えると会話のバリエーションが増えていく。



⬅ところどころにアクション要素があるステージも！　でも、そんなに難しくないのでアクションが苦手な人でも安心！

➡エサは4種類から選べる。ディノによって好き嫌いがあるので注意！　満腹度が0になると、ディノの機嫌が悪くなるぞ。

⬅章仕立てになっていて、各章をクリアーすると、こんな夕日の画面に！　教訓ぽいけど、なかなか楽しい演出なのだ！

GAMEBOY

ドラえもんのクイズボーイ

クイズ	クイズ
4月28日	3800円
ひとりよう	小学館

ゲームボーイカラー対応 / スーパーゲームボーイ対応 / ゲームボーイカラー専用 / ポケットプリンタ対応 / バックアップカートリッジ / 振動カートリッジ / 通信ケーブル対応 / 64GBパック対応 / 赤外線ポート対応 / 容量： 8メガ

© 藤子プロ・小学館・テレビ朝日

クイズに正解して学力アップ！

⬆まずは、どのクイズにするか選ぼう。➡ゲームの進めかたなどは、せつめいメニューにくわしく書かれているのだ。

“家庭学習サポートシステム教材”という但し書きが添えられた『ドラえもんのクイズボーイ』。小学1年生から6年生までの学習問題を中心に、子供たちが興味を持つスポーツや、ドラえもんに関する雑学も取り混ぜて、約4500問ものクイズが収録されている。ゲーム感覚でプレイするだけで、実力がついていくというわけだね。通常のクイズモード以外にも、のび太やジャイアンたちと競うチャレンジモードや、友だちとの通信対戦モードも用意されているぞ。

クイズは合計3種類

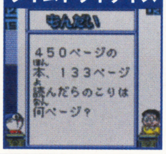
どれもテレビで見たようなクイズばかりだね。親しみが持てるつくりになっているのだ！

アップダウンクイズ

⬆ゴンドラがいちばん上までいったら勝利だ。

⬇正解を続けると、制限時間が延びていく。

タイムトライクイズ



パネルアタッククイズ

⬆ドラえもんを選ぶとノンジャンルになるよ。

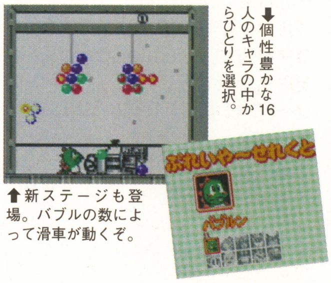
パズルボブル4

パズル	パズル
4月28日	3800円
ひとりよう	アルトロン

ゲームボーイカラー対応 / スーパーゲームボーイ対応 / ゲームボーイカラー専用 / ポケットプリンタ対応 / バックアップカートリッジ / 振動カートリッジ / 通信ケーブル対応 / 64GBパック対応 / 赤外線ポート対応 / 容量： 16メガ

© 1996,2000 TAITO CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

カラフルなバブルをくっつけるのだ！

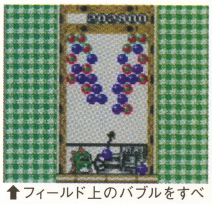


⬆新ステージも登場。バブルの数によって滑車が動くぞ。

⬇個性豊かな16人のキャラの中からひとりを選択。

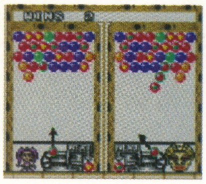
大人から子供まで幅広い支持を受けている『パズルボブル』の最新作がゲームボーイカラー対応で登場だ！ ルールはとっても簡単。撃ち出し台からさまざまな色のバブルを発射して、同じ色のバブルを3個以上くっつけるだけでOK。ゲームボーイカラーならではのカラフルなグラフィックと、全135面の豊富なステージなど魅力が満載なのだ。

3つのモードをプレイしてどんどん強くなっていこう!!



⬆フィールド上のバブルをすべて消す“ひとりでパズル”モード。

⬇対戦相手をつぎつぎと倒していく“とことん対戦”モード。



⬆“ちゃれんじ”モードはプレイヤーの成績を判定してくれる。

フェレット物語
～ディア・マイ・フェレット～

動物・育成	シミュレーション
4月28日	3900円
ひとりよう	カルチャーブレーン

ゲームボーイカラー対応 / スーパーゲームボーイ対応 / ゲームボーイカラー専用 / ポケットプリンタ対応 / バックアップカートリッジ / 振動カートリッジ / 通信ケーブル対応 / 64GBパック対応 / 赤外線ポート対応 / 容量： 8メガ

(C)2000 CULTURE BRAIN INC. All rights reserved

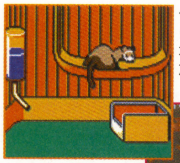
匂わない、かみつかない！ フェレットを育成だ

フェレットを自分の手で育てる、ペット好きにはたまらない1本がこの『フェレット物語』。ケージに入れておくだけではなく、部屋の中やときには屋外に散歩に連れていくこともできちゃうぞ。機嫌や清潔さ、親密度など各種パラメーターを上げて、キュートなフェレットに育てよう。

ショーはブリーダーの愛が試される場！

フェレットショーにゴー！

⬅フェレットショーに出展。帽子姿がファニー！

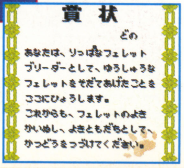


⬅ふだんはケージに入れるのが基本。エサや掃除を忘れるな。

➡いとしのフェレット、外出先にて。おでかけでご機嫌に。

賞状ゲット！

➡優秀なフェレットを育てると賞状をもらえる。



➡かわいいフェレットにもやがてお迎えがやってきてしまう。

麻雀女王

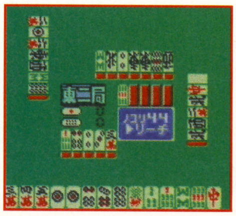
麻雀	テーブルゲーム
4月28日	3980円
ひとりよう	童

ゲームボーイカラー対応 / スーパーゲームボーイ対応 / ゲームボーイカラー専用 / ポケットプリンタ対応 / バックアップカートリッジ / 振動カートリッジ / 通信ケーブル対応 / 64GBパック対応 / 赤外線ポート対応 / 容量： 8メガ

©童 ©MAHJONGKOBO

女だらけの麻雀大会♥

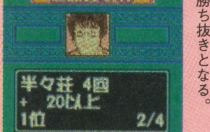
最強・最速の思考ルーチンを搭載した、本格派の4人打ち麻雀ゲームがゲームボーイに登場だ。実名で登場する12人の女流プロ雀士は、いずれも現在活躍中の人たち。そう簡単には勝たせてもらえないぞ。また、ドボンや赤ハイ、順位点などの細かいルール設定や、制限時間内に待ち牌や点数計算を当てる“女王様クイズ”、対局中に保存した一局を再現できる“再現対局”など、オプションも盛りだくさんなのだ。



⬅テンポよくサクサクと楽しめる麻雀ゲームなのだ。

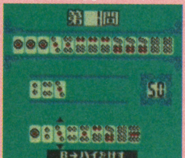
各モードに挑むのだ

女王たちの宮殿



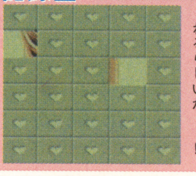
⬅勝ち点など、指定された条件をクリアーすることができれば勝ち抜きとなる。

女王様クイズ



➡多面待ちや点数を当てよ。難問ぞろいだが、解ければ実力アップ間違いなし！

記録室



⬅各モードで一定条件を満たすと、どんどんパネルがめくれるらしいが……!?

ロードランナー ドムドム団のやぼう

育成・パズル	アクション
4月27日	3980円

ひとりよう　エクシング・エンタテイメント

ゲームボーイカラー対応 / ゲームボーイカラー専用 / バックアップカートリッジ / 通信ケーブル対応 / 赤外線ポート対応 / スーパーゲームボーイ対応 / ポケットプリンタ対応 / 振動カートリッジ / 64GBパック対応 / 容量：8メガ

© XING 2000 "Lode Runner" is a trademark of Douglas E. Smith and licensed through THE SOFT Inc. © 1983 Douglas E. Smith All rights reserved

名作アクションパズルゲームが帰ってきた！

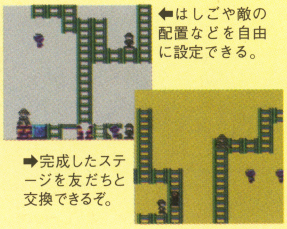
追ってくる敵をかわしながら屋上を目指す、往年の名作アクションゲーム『ロードランナー』が新しくなって帰ってきた!! 今回は物語に沿ってゲームを進めていくストーリーモード、原作の『ロードランナー』をプレイできるオリジナルモード、自分でステージを作れるエディットモードなどが用意されている。

ストーリーモード

ドムドム団に捕われた動物たちを救うため、やつらのアジトに乗り込もう。

➡塔の屋上に捕われている動物を助けながら、ドムドム団の城を目指せ。

エディットモード

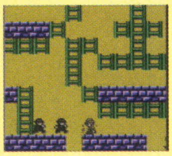


⬅はしごや敵の配置などを自由に設定できる。

➡完成したステージを友だちと交換できるぞ。

オリジナルモード

原作をプレイできる。ステージをクリアーしたときのタイムが記録される。



➡ステージ構成などは原作のままだが、グラフィックを今風にアレンジ。

ゲームコンビニ21

バラエティー	バラエティー
5月19日	3980円

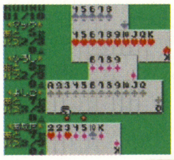
ひとりよう　スターフィッシュ

ゲームボーイカラー対応 / ゲームボーイカラー専用 / バックアップカートリッジ / 通信ケーブル対応 / 赤外線ポート対応 / スーパーゲームボーイ対応 / ポケットプリンタ対応 / 振動カートリッジ / 64GBパック対応 / 容量：8メガ

© 2000 KEMCO. LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2000

さまざまなジャンルのゲームが遊べる!!

タイトルどおりいろいろなゲームが21種類も楽しめるこのソフト。おなじみのトランプゲームから、いま流行りのバスフィッシングまで、さまざまなジャンルのゲームが1本に収められているのだ。シンプルなゲームばかりなので、ちょっとした時間にもってこいのソフトだぞ。



7ならべ

⬅トランプの数字が続くように、トランプを並べていこう。

ゴルフ

➡全9ホールが用意されている。クラブを使い分けて優勝だ。

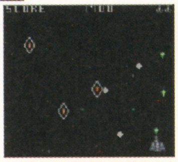
レース

⬅さまざまな危険を乗り越えて、制限時間内にゴールを目指せ。

⬅あの『ブロック崩し』もプレイできるのだ。高得点を狙え!!

➡手軽に遊べるゲームが21種類も入ったお得なソフトなのだ。

シューティング



➡出てくる敵を撃って撃って撃ちまり、高得点を目指すのだ。

今月のこのゲームで学べ！

このコーナーでは、いままでに発売されたスーパーファミコン、ゲームボーイ、ニンテンドウ64のソフトの中から勉強に役立つソフトを紹介していきます。

□いアタマを○くする 国語バトル編

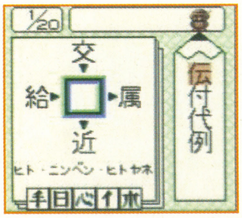
HOW TO・クイズ	その他	2980円

イマジニア　スーパーゲームボーイ対応　容量：2メガ

© NICHINOKEN © 1999 Imagineer Co.,Ltd.

ゲームをしながら小学生高学年の漢字の勉強ができてしまうこのゲーム。小学生はもちろん、大人にも歯ごたえ十分な問題がたくさん用意されているのだ。これ1本で漢字、かなづかい、慣用句、部首、二字熟語が勉強できるぞ。ひとりでプレイするときは、パズルのような問題を解いていくトレーニングモードと、5人の賢者を相手に戦っていくチャレンジモードでじっくりと学習しよう。通信ケーブルを使って、友だちとの対戦が可能なバトルモードではふたりずつ賢者を出しあうタッグマッチ。カードゲームさながらの熱い戦いになること間違いなしだ。

➡チャレンジモードでは、コンピューターの賢者相手に戦うことになるぞ。



⬅二字熟語を完成させよう。画面下の部首から漢字を連想し選択するのだ。

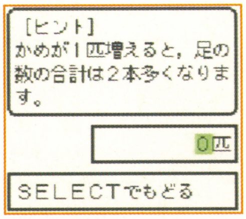
□いアタマを○くする 算数バトル編

HOW TO・クイズ	その他	2980円

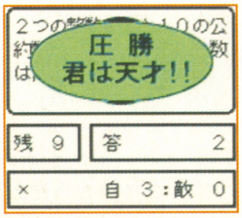
イマジニア　スーパーゲームボーイ対応　容量：2メガ

© NICHINOKEN © 1999 Imagineer Co.,Ltd.

『□いアタマを○くする』の算数バージョン。進学塾の日能研が集合算、つるかめ算、旅人算などのオリジナル問題を作成したのだ。小学生向けの簡単な算数だと思ってなめてかかると、思わぬ難問ぞろいで頭をかかえてしまうぞ。まずはトレーニングモードで、ヒントを見ながら問題とじっくり向き合おう。チャレンジモードでは、制限時間内に難問解けたかによって、すいとう、おにぎりなどのアイテムが得られるぞ。またかわいいキャラクターが山頂を目指す愉快なアニメーションが流れる仕組みも用意されているのだ。遊びながら勉強できるなんて最高だね！

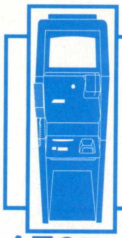


➡トレーニングモードのヒントを頼りに解きかたを導き出していこう。



⬅バトルモードに勝利するとお誉めの言葉がもらえるのだ。うれしいね。

GAME BOY
GAME BOY



ニンテンドウパワー ソフトリスト

2000.6.1

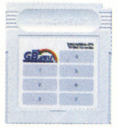
このコーナーでは6月書き換えのスーパーファミコンソフト&ゲームボーイソフトをすべて紹介。ロッピーの検索に役立つ商品番号、ジャンルだけでなく、パッケージ版が発売された当時の週刊ファミ通に掲載された、クロスレビューの合計点も掲載しているぞ。

全国のローソンに設置してあるMMS(通称Loppi)を使うと、スーパーファミコンやゲームボーイのソフトを書き換えることができる。すでにニンテンドウパワーを利用している人はゲームリストを。初めての人は使いかた解説を読んでね。

ゲームは専用のROMへ書き込もう

SFメモリカセットの中には、ゲームのプログラムを書き込むFブロックが8つ、データのセーブを行うBブロックが16分割になって入っている。どちらかのブロック数がいっぱいになるまで、何本でもソフトを書き込めるのだ。ちなみに、GBメモリカートリッジもFブロックが8、Bブロックが16分割になっているぞ。

スーパーファミコン書き換え専用
SFメモリカセット
(3980円／税別)



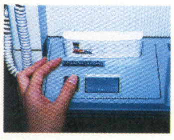
ゲームボーイ書き換え専用
GBメモリカートリッジ
(2500円／税別)

Loppiの使いかた

ゲームを書き込むためのSFメモリカセットか、GBメモリカートリッジを購入。

Loppiのメニュー画面で"ゲーム書き換えシステム"という項目を選択。

カセットやカートリッジを差し込み口にしっかりとセット、スイッチを入れよう。



ジャンルで検索

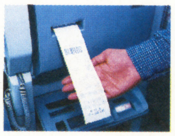
または

商品番号を直接入力

各ソフトの紹介画面が表示されるので、間違っていないかをここで確認する。

ブロック数がいっぱいになるまで何本でもソフトを選択し、一覧表示で最終決定。

Loppiの申込券が出てきたらスイッチを切り、カセットやカートリッジを抜き取ろう。



申込券とカセットまたはカートリッジをレジに持っていくと、書き込んでくれる。

6月に書き換えができるソフトを一挙に紹介

スーパーファミコン

ニンテンドウパワーオリジナルの新作ソフトもいいけど、昔懐かしの名作ソフトが低価格で書き込めるのもうれしいね。

●メーカー●商品番号●価格●Fブロック数●Bブロック数　クロスレビュー点数

NEW POWER倉庫番 (24)
●任天堂●114731●2000円●F：2●B：4
人気パズルゲームの『倉庫番』がアレンジされて帰ってきた。今作の目的は荷物整理ではなく、妖怪が出現する穴を巨大な岩でふさぐことなのだ。

NEW POWERロードランナー (21)
●任天堂●329363●2000円●F：3●B：4
穴を掘って敵をかわし、宝を集める『ロードランナー』のリメイク版。海、山、森の3種類のステージで木材やレンガを集め、島を作るのが目的だ。

NEW SUPER PUNCH-OUT!! (26)
●任天堂●509566●2000円●F：4●B：4
ファミコンで人気のボクシングゲームをリニューアル。16人と対戦するチャンピオンシップと、KOまでのタイムを競うタイムアタックで遊べるぞ。

NEW Wizerdry I・II・III~Story of Llyigemyn~ (--)
●メディアファクトリー●278980●3000円●F：8●B：16
ファミコン版の『ウィザードリィ』3部作が1本にまとめられたお得なソフト。『I』で育て上げたパーティーを使って『II』、『III』をプレイできるぞ。

NEW WRECKING CREW'98 (--)
●任天堂●213608●2000円●F：4●B：4
懐かしの名作パズルゲームが再び登場。ファミコン版が忠実に移植されているほか、オリジナル版のトーナメントモード、対戦モードなどもあるぞ。

NEW Zooっと麻雀! (24)
●任天堂●241555●2000円●F：5●B：16
ニンテンドウパワーだけのオリジナル麻雀ゲーム。プレイヤーの打ち筋をコンピューターが解析し、自分だけのオリジナル雀士を作成できるのだ。

NEW お絵かきロジック (--)
●世界文化社●057134●2000円●F：1●B：1
縦と横の数字をヒントにしながらマス目を塗りつぶし、絵を完成されるパズルゲーム。初級、上級、スペシャルなど全5種類のレベルで遊べるぞ。

NEW お絵かきロジック2 (24)
●世界文化社●658006●2000円●F：1●B：1
好評につき第2弾が登場。大人気ロジックパズルマガジン『お絵かきロジック』の読者から募集した問題を含んだ、全150問が収録されている。

NEW カービィのきらきらきっず (24)
●任天堂●565849●2000円●F：4●B：1
ゲームボーイで人気だった、アクションパズルゲームの移植版。かわいくて親切、そして丁寧に作られているので、ゲーム初心者にオススメの1本。

NEW 幻獣旅団 (24)
●アクセラ●430471●2000円●F：8●B：16
南方の小国を盟主として、大陸の統一を目指すシミュレーションゲーム。潮の満ち引きで地形が変化するなどの、多彩な仕掛けが盛りだくさんだ。

NEW コラムス (23)
●メディアファクトリー●218375●2000円●F：1●B：1
'90年にメガドライブで発売されたパズルゲームのリニューアル版。オリジナルを忠実に再現したモードのほかに、対戦モードなどが追加されている。

NEW スーパーファミコンウォーズ (31)
●任天堂●396877●2000円●F：4●B：16
ファミコンで人気を博した『ファミコンウォーズ』のリニューアル版。ユニットやマップが大幅に追加されたほか、4人同時プレイも可能になった。

NEW スーパーファミリーゲレンデ (29)
●ナムコ●213527●2000円●F：4●B：4
コントローラーを左右の足に見立てた操作が特徴のスキーゲーム。ストーリーモードや、タイムアタックなど4種類のモードで楽しめるのだ。

NEW すってはっくん (28)
●任天堂●402125●2000円●F：6●B：4
いろんなものを吸ったり吐いたりできる"はっくん"を操作して、ステージ内に隠された虹のかけらを集めていくアクションパズルゲーム。

NEW ダービースタリオン98 (31)
●任天堂●515949●2000円●F：6●B：16
前作の『96』に'98年のデータを追加、変更した人気の競馬育成シミュレーションゲーム。競走馬を生産、育成させ、全GI制覇を目指すのだ。

NEW たまごっちタウン (21)
●バンダイ●218511●2500円●F：2●B：4
たまごっちを繁殖させ、にぎやかな街を作るシミュレーションゲーム。75種類以上もいるたまごっちを飼育して、たまごっち図鑑を完成させよう。

NEW 同級生2 (--)
●バンプレスト●111074●2000円●F：8●B：1
パソコンで人気を博した恋愛アドベンチャーゲーム。今作では、オリジナルキャラクターやグラフィック、シナリオなどが新たに追加されている。

NEW ドクターマリオ (25)
●任天堂●810738●2000円●F：1●B：1
同色のカプセル、ウイルスを4つ並べて消していく、名作パズルゲームの移植版。ファミコン版でできなかったコンピューター対戦が可能になった。

NEW はじまりの森 (29)
●任天堂●275239●2500円●F：8●B：4
"見る"、"話す"、"調べる"などのコマンドを選択して、物語を進めるアドベンチャーゲーム。祖父の住む村で出会った少女との再会を目指すのだ。

NEW ピクロスNP Vol.1 (29)
●任天堂●472832●2000円●F：2●B：1
縦横に書かれた数字をヒントにマス目を埋め、絵を完成させるパズルゲーム。キャラクターモードでは『ポケットモンスター』の問題が楽しめるぞ。

NEW ピクロスNP Vol.2 (27)
●任天堂●240931●2000円●F：2●B：1
雑誌ライクな手軽さが魅力の『ピクロスNP』シリーズ。2作目となる今作から、ふたり対戦時に1~3回戦までの対戦回数を決めれるようになった。

NEW ピクロスNP Vol.3 (29)
●任天堂●630853●2000円●F：2●B：1
お馴染みのパズルゲーム第3弾。ピクロス初心者にも安心のビギナーから、超上級者向けのプロフェッショナルまで、全120問を収録しているぞ。

NEW ピクロスNP Vol.4 (29)
●任天堂●469221●2000円●F：2●B：1
ニンテンドウパワーの定番ソフト『ピクロスNP』シリーズの4作目。『スターフォックス』に登場したキャラクターの絵が浮かび上がるモードもある。

NEW ピクロスNP Vol.5 (23)
●任天堂●410721●2000円●F：2●B：1
『ポケットモンスター』や『星のカービィ』などの人気キャラクターが問題になるキャラクターモード。今回は、いよいよ『ゼルダの伝説』の登場だ。

NEW ピクロスNP Vol.6 (--)
●任天堂●022870●2000円●F：3●B：2
コンスタントに新作が発売される『ピクロスNP』も、今作からグレードアップ。新作の120問と、過去の名作120問の計240問が収録されている。

NEW ピクロスNP Vol.7 (--)
●任天堂●507636●2000円●F：3●B：2
シリーズ7作目に相応しい超難問から、初心者にも安心のやさしい問題まで、計240問を収録。ゲームボーイカラーなどが抽選で当たるモードもあるぞ。

NEW ファイアーエムブレム トラキア776 (35)
●任天堂●439665●2500円●F：8●B：16
壮大なストーリーを展開する大人気シミュレーションゲームの最新作。マップ上の味方全員の攻撃、防御を上げる軍師などの新要素が追加された。

NEW ファミコン探偵倶楽部II うしろに立つ少女 (29)
●任天堂●406015●2000円●F：6●B：4
ディスクシステムで人気のアドベンチャーゲームをリメイク。ストーリーはそのままに、グラフィックやサウンドが大幅にパワーアップされている。

NEW 平成 新・鬼ヶ島 前編 (--)
●任天堂●329380●2000円●F：6●B：1
サテラビューの番組で好評だった昔話アドベンチャーゲームのリメイク版。昔話『桃太郎』に登場する犬、猿、キジが主人公となって大活躍するぞ。

NEW 平成 新・鬼ヶ島 後編 (--)
●任天堂●611760●2000円●F：6●B：1
『平成 新・鬼ヶ島』の後編。ストーリーは前作の続きだが、前作を知らなくても十分楽しめる。クリアーするとファミコン版をプレイできるのだ。

NEW ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2 (24)
●任天堂●050741●2000円●F：4●B：4
テレビアニメやコミックで人気の『爆走兄弟レッツ&ゴー』が完全オリジナルRPGとして登場。マシンをパワーアップして世界大会優勝を目指そう。

アイコン説明：ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他

ニンテンドウパワーソフトリスト

※クロスレビュー点数は、そのソフトが週刊ファミ通のクロスレビューで獲得した総合点数。4人のレビュアーが各自10点満点で採点するため40点が最高得点になる。

リングにかけろ　22
NEW
●日本コンピュータシステム●810541●2000円●F：5●B：0
懐かしのコミック『リングにかけろ』を題材にしたアクションゲーム。"ブーメランフック"などの必殺技を駆使して、世界の強剛を倒すのだ。

ARETH　22
●やのまん●145131●1000円●F：4●B：4
主人公が女の子というちょっと変わったRPG。物語の舞台はアレサ王国。敵が落とした5種類のソウルを合成して、武器や防具を作ることが可能。

ARETH2　27
●やのまん●604941●1000円●F：4●B：4
人気RPG第2弾。前作の主人公アリエルが、今度は地下世界を冒険する。戦闘シーンがよりスピーディーになり、モンスター図鑑なども強化された。

ELFARIA II　29
●ハドソン●132748●1000●F：4●B：4
お金が存在しない世界"エルファリア"が舞台のRPG第2弾。今回は、エルフの少年の野望であるエルザードの復活を阻止することが目的なのだ。

FEDA　26
●やのまん●604925●1000円●F：5●B：4
プレイヤーの行動でストーリーが変化する、マルチシナリオシステムのシミュレーションRPG。戦闘シーンはリアルなアニメーションで展開される。

Last Bible III　29
●アトラス●251453●1000円●F：6●B：4
大好評RPG『Last Bible』シリーズ第3弾。前作から数万年後の世界を舞台に、ガイアの力を持った主人公が冒険する。魔獣合体システムも健在だ。

イーハトーヴォ物語　27
●ヘクト●827886●1000円●F：2●B：1
宮沢賢治の世界を舞台にしたRPG。『セロ弾きのゴーシュ』などさまざまな作品世界を冒険し、7冊の手帳を集めよう。戦闘や敵の概念がないのが特徴。

ウィザードリィ外伝IV　28
●アスキー●112470●1000円●F：8●B：4
『ウィザードリィ外伝』シリーズ4作目。東洋にある3つの塔を舞台に冒険をくり広げる。450種2000パターン以上もの手強いモンスターが登場する。

エストポリス伝記　28
●タイトー●176524●1000円●F：2●B：4
神と人間の戦いを描いた本格派RPG。復活した4人の邪神を倒すため、勇者マキシムの子孫が戦う。キャラのす速さを重視した戦闘システムを採用。

旧約・女神転生　28
●アトラス●222208●1000円●F：4●B：4
ファミコンで人気のあった『女神転生I』と『女神転生II』をカップリング。『真・女神転生』などの要素を取り入れ、遊びやすくアレンジされている。

真・女神転生　36
●アトラス●233561●1000円●F：3●B：4
魔獣合成システムが特徴的な『女神転生』シリーズの続編。近未来の東京で神と悪魔の対立を描いたRPG。邪教の館での悪魔合体も健在だぞ。

真・女神転生II　33
●アトラス●235385●1000円●F：4●B：4
マニアックな設定でカルト的人気を得たRPGの続編。前作から約半世紀後の東京が舞台だ。お馴染みの悪魔合体システムもさらに進化している。

新桃太郎伝説　27
●ハドソン●555983●1000円●F：4●B：4
桃太郎が主人公のコミカルRPG。天気によってキャラの調子が変わったり、仲間の選びかたによってストーリーが変化するなど、新システムが満載だ。

ソード・ワールドSFC　23
●ティーアンドイーソフト●608092●1000円●F：3●B：4
パソコンから移植されたオムニバス形式のRPG。各シナリオの重要なシーンに登場する選択肢の選びかたによって、ストーリーが変化していくぞ。

ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説　23
●ティーアンドイーソフト●693723●1000円F：4●B：4
『ソード・ワールドSFC』の続編。前作を上回る27本のマルチシナリオ、3種類から選べるバトルモードなど、随所にパワーアップがなされている。

大貝獣物語　25
●ハドソン●469349●1000円●F：6●B：4
幻大陸シェルドラドを舞台に"火の貝勇者"の冒険を描いた超大作RPG。仲間とともに、貝の力で封印されたファットバジャーの復活を阻止しよう！

ダウン・ザ・ワールド　28
●アスキー●118931●1000円●F：4●B：4
画面の外のプレイヤーが勇者となり、画面内のキャラクターを導いて冒険するという斬新な設定のRPG。戦略的なフォーメーションバトルが魅力だ。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説　29
●エポック社●607576●1000円●F：2●B：1
親切なシステムや魅力あるストーリーで、パソコンで大ヒットしたRPGの移植版。今作では、戦闘時に背景がつくなどのアレンジがなされている。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説II　26
●エポック社●608106●1000円●F：3●B：4
パソコンで好評だったRPG第2弾。プレイヤーは前作の主人公セリオスの息子アトラスとなり、3人の仲間とともに地下都市の謎を解き明かすのだ!!

トルネコの大冒険 不思議のダンジョン　32
●チュンソフト●133515●1000円●F：3●B：4
『ドラゴンクエストIV』に登場したトルネコが主人公のRPG。入るたびに地形が変わる不思議なダンジョンで、究極の宝物を見つけ出すことが目的。

ブレスオブファイアII　28
●カプコン●469386●1000円●F：5●B：4
変身システムが話題になったRPGの続編。今作では168通りもの組み合わせが可能になったぞ。さらに、グラフィックや戦闘シーンもパワーアップ！

MOTHER2 ギーグの逆襲　34
●任天堂●468355●1000円●F：6●B：4
ファミコンで大ヒットを記録した『MOTHER』の続編。美しい地球を破壊しようとするギーグを倒すため、幼い子供たちがいま冒険の旅に出る。

レナス 【古代機械の記憶】　29
●アスミック●144134●1000円●F：3●B：4
さまざまな種族が入り乱れる星レナスを舞台にしたRPG。左手だけで操作できるヘッドアップディスプレイシステムと、斬新な魔法システムが特徴。

レナス2～封印の使徒～　23
●アスミック●156442●1000円●F：8●B：4
好評を博した『レナス』シリーズ第2弾。プレイヤーは火や光など特徴の異なる8種類の精霊の中から4種類を選び、旅に同行させることができるのだ。

悪魔城ドラキュラXX　24
●コナミ●469017●1000円●F：4●B：0
人気アクションゲーム『悪魔城ドラキュラX』の世界観をそのままに、マルチシナリオシステムを採用。ムチをうまく使い、全7ステージを制覇しよう。

カービィボウル　28
●任天堂●468371●1000円●F：3●B：4
カービィをボールにして、ミニゴルフのようなゲームを楽しむアクションゲーム。起伏に富んだコースやショットの打ちわけなど、深い戦略がウリ。

がんばれゴエモン きらきら道中　--
●コナミ●468959●1000円●F：6●B：4
『がんばれゴエモン2』をベースにしたサブゲーム満載のアクションゲーム。サブゲームは全5種類。大好評のプレイヤーチェンジシステムを搭載だ。

がんばれゴエモン3　32
●コナミ●398764●1000円●F：4●B：4
ゴエモンが主人公のコミカルなアクションゲーム。お馴染みの巨大ロボ"ゴエモンインパクト"は今作も健在。ひとりで遊んでも十分に楽しめるぞ。

奇々怪界 月夜草子　27
●ナツメ●722545●1000円●F：3●B：0
鬼にさらわれたかぐや姫を救い出すため、巫女の小夜が大活躍するアクションシューティングゲーム。オプションキャラの能力を使いこなせ！

奇々怪界 謎の黒マント　23
●ナツメ●722537●1000円●F：2●B：0
アーケードやファミコンで人気のアクションゲーム。滑り込みやおはらいスピンなどを駆使して、妖怪退治をしよう。ふたり同時プレイも可能だぞ。

キッドクラウンのクレイジーチェイス　28
●コトブキシステム●719706●1000円●F：2●B：0
クォータービューの画面が斬新だったアクションゲーム。5つのステージに仕掛けられたさまざまなトラップや、キャラたちのリアクションが楽しい。

魂斗羅スピリッツ　28
●コナミ●468932●1000円●F：2●B：0
人気アクションゲームのスーパーファミコン版。特殊部隊魂斗羅が、エイリアンを相手に派手な戦闘をくり広げる。ふたり同時プレイも可能だぞ。

サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い　24
●ナムコ●751111●1000円●F：2●B：0
『ワルキューレ』シリーズの名脇役サンドラが主人公のアクションゲーム。どんな病気でも治すという幻の薬を求めて、サンドラが世界中を駆け巡る。

スーパードンキーコング　31
●任天堂●468363●1000円●F：8●B：1
力持ちのドンキーコングと、すばしっこいディディーコングが大活躍する正当派アクションゲーム。40にもおよぶステージをすべてクリアーしよう。

スーパードンキーコング2　32
●任天堂●468967●1000円●F：8●B：1
綺麗なグラフィックが画期的だった『スーパードンキーコング』がパワーアップして帰ってきた。仲間と協力して、ステージクリアーを目指すのだ。

スーパードンキーコング3　30
●任天堂●468991●1000円●F：8●B：1
多彩なアクションシーンが楽しい『スーパードンキーコング』シリーズ第3弾。水切りジャンプや、協力プレイを駆使してつぎのステージへ進もう！

スーパーボンバーマン3　28
●ハドソン●469387●1000円●F：3●B：0
人気アクションゲームのシリーズ第3弾。最大5人まで遊べるバトルモードでは、やられた人がステージの外から攻撃できる新システムが追加された。

スーパーマリオコレクション　32
●任天堂●861367●1000円●F：4●B：4
ファミコンで発売された4つの『マリオ』が入ったお得なソフト。ただリニューアルされただけでなく、ステージごとにセーブできるようになったぞ。

スーパーマリオワールド　34
●任天堂●131130●1000円●F：1●B：1
『スーパーマリオ』シリーズの4作目。マントを使って空を飛べるマントマリオやヨッシーなどの多彩なアクションと、隠しステージが満載なのだ。

スーパーメトロイド　32
●任天堂●468347●1000円●F：6●B：4
ゲームボーイ版の続編。とてつもなく深い地下迷路にあるさまざなアイテムを入手し、パワーアップしながら進んでいくSFアクションゲーム。

スーパーワギャンランド　30
●ナムコ●608173●1000円●F：2●B：0
ファミコンからの移植となった、ワギャンが活躍するアクションゲーム。ボスとの対決は神経衰弱や、新たに加わったモザイク当てなどで行う。

スーパーワギャンランド2　27
●ナムコ●604933●1000円●F：2●B：0
人気アクションゲームの2作目。今回は新登場のミニワギャンステージをはじめとした、全55ステージが用意されている。難易度の設定も行えるぞ。

ストリートファイターIIターボ　36
●カプコン●129224●1000円●F：5●B：0
大人気対戦格闘ゲーム『ストリートファイターII』のバージョンアップ版。キャラクターの動きがスピードアップし、四天王が使えるようになった。

それ行けエビス丸 からくり迷路　22
●コナミ●112640●1000円●F：2●B：0
『ゴエモン』シリーズでお馴染みのエビス丸が登場するパズルゲーム。矢印などが描かれたカーソルを動かして、エビス丸をゴールまで誘導しよう。

超原人2　29
●ハドソン●283096●1000円●F：3●B：0
超原人が活躍するアクションゲーム。ダッシュやヘッドスライディングなどの新アクションを使って、全6ステージのクリアーを目指すのだ。

超魔界大戦 どらぼっちゃん　28
●ナグザット●281034●1000円●F：2●B：1
かわいいドラキュラの男の子、どらぼっちゃんが主人公のアクションRPG。魔界を支配しようとしているオオワルサーを倒すのが今回の目的なのだ。

超魔界村　27
●カプコン●131148●1000円●F：2●B：0
超人気アクションゲーム。プレイヤーはアーサーを操り、武器、魔法、二股ジャンプを駆使して、さらわれたプリンセスを助け出すことが目的だ。

ツインビーレインボーベルアドベンチャー　28
●コナミ●131890●1000円●F：2●B：4
シューティングゲームの『ツインビー』が、アクションゲームになった。宇宙征服を企むワルモン博士の野望を阻止し、メローラ姫を助け出そう。

デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編　28
●カプコン●112453●1000円●F：4●B：0
『魔界村』シリーズでお馴染みのレッドアリーマーが主人公になったアクションゲーム。紋章の種類によってさまざまなアリーマーに変身できるのだ。

ドラえもん3 のび太と時の宝玉　23
●エポック社●693693●1000円●F：3●B：0
原始時代から未来へ時間旅行をしながら、ドラえもんたちが活躍するアクションゲーム。5人のキャラクターとアイテムを使いわけて、さきへ進もう。

ドラえもん4 のび太と月の王国　--
●エポック社●606740●1000円●F：3●B：0
ふたり同時プレイができるアクションゲーム。月から来たという女の子型ロボットを救ったドラえもんたちが、月の王国で大事件に巻き込まれた！

ファイナルファイト　29
●カプコン●108464●1000円●F：2●B：0
アーケード版からの移植となったアクションゲーム。タイプの異なるふたりのキャラからひとりを選び、さらわれてしまった市長の娘を救い出せ!!

ファイナルファイト2　--
●カプコン●110396●1000円●F：3●B：0
好評だったアクションゲームの続編。ガイの娘のマキ、お馴染みのハガー、南米からやってきたカルロスの3人が、マッドギア相手に世界を駆け巡る。

リブルラブル　--
●ナムコ●143791●1000円●F：1●B：0
10年以上もまえにアーケードに登場した懐かしのアクションゲームが復活。グラフィックや操作方法、サウンドなどすべてが忠実に再現されているぞ。

ロックマン7　24
●カプコン●132764●1000円●F：4●B：0
人気アクションゲーム『ロックマン』シリーズの第7弾。ステージ内に隠された4枚のプレートを集めてラッシュと合体。スーパーロックマンに変身だ。

ロックマンX　26
●カプコン●131237●1000円●F：3●B：0
『ロックマン』シリーズにパーツシステムなどが導入された『X』。史上最強のレプリロイド・シグマの軍団相手に、ロックマンXやゼロは勝てるのか！

ワギャンパラダイス　30
●ナムコ●751120●1000円●F：3●B：0
かわいいワギャンが主人公のアクションゲーム。ミニゲームが12種類に増え、演出や仕掛けもパワーアップ。全28ステージクリアーを目指すのだ。

AIIIS.V.　25
●ビクターインタラクティブソフトウェア●288853●1000円●F：4●B：16
人気の鉄道シミュレーションゲーム。基本システムはパソコン版と同じだが、建築物の増加や車両を自分で開発できる新要素が盛りだくさんなのだ。

SUPER大航海時代　25
●コーエー●608122●1000円●F：2●B：4
いろいろな機種に移植されている名作シミュレーションゲーム。プレイヤーは没落貴族となり、家を再興するため帆船艦隊を率いて貿易の旅に出る。

Winning Post2 プログラム'96　23
●コーエー●608114●1000円●F：6●B：16
人気の競馬育成シミュレーションゲームが'96年のデータに変更された。ゲーム中のイベントもすべて一新。初心者でもわかる用語辞典もついている。

アースライト ルナ ストライク　25
●ハドソン●283118●1000円●F：6●B：4
近未来の宇宙が舞台のシミュレーションゲーム。プレイヤーは敵軍の宇宙連邦軍を倒すため、ロボットや戦車などのメカを利用して敵と戦おう。

鋼鉄の騎士　22
●アスミック●156736●1000円●F：2●B：4
第2次世界大戦の東部戦線を舞台にしたウォーシミュレーションゲーム。ドイツ軍の戦車中隊指揮官として、モスクワへ進軍するのが目的なのだ。

鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団　28
●アスミック●175854●1000円●F：3●B：4
ドイツ軍の戦車を操って、12都市を制圧していくのが目的のシミュレーションゲーム。キャラクターデザインにマンガ家の松本零士を起用している。

アイコン説明：ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他

※クロスレビュー点数は、そのソフトが週刊ファミ通のクロスレビューで獲得した総合点数。4人のレビュアーが各自10点満点で採点するため40点が最高得点になる。

ニンテンドウパワーソフトリスト

鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線 25
●アスミック●176541●1000円●F：3●B：4

戦車を扱ったシミュレーションゲーム第3弾。史実をもとにした15のシナリオが用意されている。対戦プレイもできるので人との駆け引きも楽しい。

ジ・アトラス 29
●ビクターインタラクティブソフトウェア●295809●1000円●F：4●B：6

大海原を舞台にまだ見ぬ大陸を発見し、世界大地図帳を完成させるのが目的のシミュレーションゲーム。発見した街で貿易を行い、資金を稼ごう。

シムシティー 33
●任天堂●131156●1000円●F：1●B：6

パソコンから移植された人気のシミュレーションゲームを、よりおもしろくアレンジ。市長となり、市民の不平不満を聞きながら街を発展させよう。

タクティクスオウガ 34
●クエスト●607461●1000円●F：6●B：4

名作シミュレーション『伝説のオウガバトル』の続編が、より戦略性を重視して登場。戦場に高度差が取り入れられ、よりリアルな戦闘が楽しめる。

デア ラングリッサー 31
●日本コンピューターシステム●608131●1000円●F：4●B：4

人気シミュレーションRPG。敵、味方の概念を超えたストーリーを楽しめるマルチエンディングや、傭兵指揮範囲などの独特なシステムが満載。

伝説のオウガバトル 33
●クエスト●854344●1000円●F：4●B：16

リアルタイム制のシミュレーションRPG。ゲームの目的は、悪の帝国に支配された世界を救うこと。派手な演出が盛りだくさんの戦闘シーンが魅力。

ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～ 27
●コナミ●468924●1000円●F：8●B：4

自分自信を育て、さまざまな性格の女の子と恋愛を楽しむシミュレーションゲームの移植版。修学旅行の行きさきなどオリジナル要素も追加された。

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 31
●任天堂●469025●1000円●F：8●B：4

人気シミュレーションゲームの続編。シナリオは2部構成になっており、前半に登場したキャラの能力を受け継子どもたちが

ファイアーエムブレム 紋章の謎 36
●任天堂●131245●1000円●F：6●B：4

ファミコン版の『暗黒竜と光の剣』と、オリジナルストーリーの『紋章の謎』が楽しめる。魅力的なキャラクター、イベント、ストーリー展開は必見だ。

牧場物語 34
●ビクターインタラクティブソフトウェア●303526●1000円●F：4●B：4

畑や牧草地、家畜などを育てながら牧場を経営していくシミュレーションゲーム。女の子との恋愛や収穫祭などのイベントが多数用意されている。

魔神転生 25
●アトラス●254223●1000円●F：3●B：4

『真・女神転生』シリーズの世界観を使用したシミュレーションゲーム。核戦争後の東京を舞台に、主人公たちが活躍する。悪魔合体システムも健在。

魔神転生Ⅱ 26
●アトラス●281255●1000円●F：6●B：4

『女神転生』で好評の悪魔合体システムを取り入れた、タクティカルシミュレーションRPG第2弾。移動視点がクォータービューに変更されたぞ。

ミリティア 27
●ナムコ●608157●1000円●F：3●B：0

リアルタイムでゲームが進行するウォーシミュレーションゲーム。プレイヤーは、地球解放軍ミリティアの指揮官となり、全20ステージを

ロードモナーク 29
●エポック社●249785●1000円●F：1●B：4

パソコンからの移植となったリアルタイムシミュレーションゲーム。4ヵ国の中からひとつを選択し、残る3ヵ国の土地をすべて占領するのが目的だ。

AXELAY 23
●コナミ●122025●1000円●F：2●B：0

疑似3Dを取り入れた新感覚シューティングゲーム。特殊武器をうまく選択して全6ステージを制覇し、アクスレイの世界に平和を取り戻すのだ。

GRADIUSⅢ 33
●コナミ●117382●1000円●F：1●B：0

アーケード版を完全移植。スーパーファミコンだけのオリジナルステージを加えた全10ステージクリアーを目指そう。難易度設定機能もついている。

PHALANX --
●コトブキシステム●721107●1000円●F：2●B：0

本格派シューティングゲーム。異種生命体に奪われてしまった惑星ソテアを奪回するため、各ミッションをクリアーして、巨大ボスを撃破しよう。

SPACE INVADERS --
●タイトー●142379●1000円●F：1●B：0

大ブームを巻き起こした『スペースインベーダー』の完全移植版。モノクロ、セロハン、カラー、アップライトはもちろん、ナゴヤ打ちも健在だ。

キャラバンシューティングコレクション 21
●ハドソン●283711●1000円●F：1●B：0

名作シューティングゲームの『スターフォース』、『スターソルジャー』、『ヘクター'87』が1本のソフトに集まった。3本とも忠実に再現されているぞ。

極上パロディウス 27
●コナミ●468894●1000円●F：4●B：0

アーケードで人気のコミカルなシューティングゲームを完全移植。個性的な8種類の自機のほかに、ゴエモンたちが戦闘機として登場するのだ。

コズモギャング ザ ビデオ 27
●ナムコ●751090●1000円●F：2●B：0

ふたり協力プレイが楽しい固定画面のシューティングゲーム。ゲーム中にあっかんべーなどをする、かわいい悪党団コズモギャングズを攻撃しよう。

パロディウスだ！～神話からお笑いへ～ 29
●コナミ●468983●1000円●F：2●B：0

アーケードで人気のシューティングゲームを移植。自機を4つの中から選び、全10ステージを戦おう。スーパーファミコンのオリジナルステージもある。

ポップンツインビー 29
●コナミ●468975●1000円●F：2●B：0

ふたり同時プレイが可能な人気シューティングゲーム。パンチをしたり、相手を飛ばして遠隔操作ができるなど、新しい攻撃がたくさん用意されている。

F-ZERO 37
●任天堂●129216●1000円●F：1●B：1

惑星規模の未来のカーレースをゲーム化にしたもの。1位を目指すグランプリモードと、1対1で対決するプラクティスモードが用意されているぞ。

磯釣り 離島編 20
●ビクターインタラクティブソフトウェア●281336●1000円●F：4●B：4

本格的な磯釣りが楽しめるソフト。実際と同じ釣りの名所で釣りができる。投げ込み釣りやルアー釣りなどの、さまざまな釣りかたで魚にアタック！

海のぬし釣り 26
●ビクターインタラクティブソフトウェア●283126●1000円●F：8●B：1

4人の家族が、それぞれに思い描く“海のぬし”を捜しに、大海原へ旅立った。100種類もの魚が泳いでいる海で、投げ釣りや船釣りなどを楽しもう。

川のぬし釣り2 31
●ビクターインタラクティブソフトウェア●283703●1000円●F：3●B：4

人気の釣りゲーム第2弾。ブラックバスの釣り大会など、イベントが豊富に用意されているほか、釣った魚のデータを記録できるようになったのだ。

実況ワールドサッカー2 23
●ナムコ●329762●1000円●F：2●B：0

テレビ観戦のような実況が楽しめるサッカーゲーム。今回では、フォーメーションが細かく設定できるようになった。状況に合わせて変更しよう。

スーパー大相撲 熱戦大一番 26
●ナムコ●329762●1000円●F：2●B：0

好きな力士を選び、横綱を目指して戦う相撲ゲーム。気合いと足腰のパラメーターに注意して、30手もの技をくり出そう。対戦モードもあるぞ。

スーパーファミリーテニス 29
●ナムコ●076899●1000円●F：2●B：0

4人まで同時にプレイできるテニスゲーム。5つの大会を勝ち抜くトーナメントモード、友だちと対戦できるエキシビジョンモードなどが楽しめる。

スーパーブラックバス2 26
●スターフィッシュ●751081●1000円●F：4●B：4

ブラックバスを対照にした4つの釣り大会に出て優勝を目指す、釣りシミュレーション。天候が移り変わるなど、ありとあらゆる面で本格的なソフト。

スーパーブラックバス3 29
●スターフィッシュ●586897●1000円●F：8●B：4

人気のフィッシングゲームの続編。今回は、専門用語を解説してくれるヘルプ機能が付いただけでなく、RPG感覚で釣りを楽しめるモードもあるぞ。

スキーパラダイスWITHスノーボード 24
●ビクターインタラクティブソフトウェア●334367●1000円●F：2●B：0

スキーとスノーボードが楽しめるアクションゲーム。3Dのプレイ画面はスピード感バツグン！ フリーライトをはじめとした3つのモードで遊べるぞ。

ダービージョッキー【騎手王への道】 22
●アスミック●184861●1000円●F：2●B：4

プレイヤーが騎手となり、さまざまなレースに出走する競馬シミュレーションゲーム。騎手学校卒業からスタートし、最終的にGI制覇が目的となる。

つり太郎 19
●ビクターインタラクティブソフトウェア●335916●1000円●F：2●B：1

釣りの醍醐味を存分に味わえる釣りシミュレーションゲーム。ブラックバスやイワナなど、さまさまな魚がリアルなグラフィックで登場するぞ。

デビルズコース 24
●ティーアンドイーソフト●853577●1000円●F：2●B：4

ポリゴンを使用した3Dゴルフゲームの第4弾。今回は空に浮かぶ岩や林立する石柱などの仮想コースが舞台。既存のコースにはない魅力があるぞ。

ナムコットオープン 31
●ナムコ●143839●1000円●F：2●B：4

『ナムコクラシック』などの流れをくんだゴルフゲーム。5つの大会に参加して賞金王を目指すツアーゴルフモードなど、3つのモードが楽しめる。

ワイアラエの奇蹟 28
●ティーアンドイーソフト●197530●1000円●F：2●B：4

『遥かなるオーガスタ』などの流れをくむ、3Dタイプのゴルフゲーム。天候の変化が取り入れられたため、よりいっそうリアルさが増した。

CAMEL TRY 24
●タイトー●175188●1000円●F：2●B：0

アーケードで人気だったアクションパズルゲーム。画面を回転させてボールをゴールへ導こう。スーパーファミコンオリジナルのステージもあるぞ。

PUZZLE BOBBLE 23
●タイトー●128805●1000円●F：1●B：0

フィールド上のカラフルな泡を全部消していく、面クリアー型のパズルゲーム。手持ちの泡を発射し、同じ色を3つ以上そろえて泡を消していこう。

クオンパSFC 27
●ティーアンドイーソフト●608084●1000円●F：2●B：4

6色の面で構成された立方体を転がして、パネルとそこに接する立方体の色を合わせて消していくパズルゲーム。ルールも操作方法もとても簡単だぞ。

コズモギャング ザ パズル 29
●ナムコ●608165●1000円●F：1●B：0

お馴染みのコズモギャングが登場するパズルゲーム。コンテナやコズモなどで構成されたブロックをうまく組み合わせて、どんどん消していこう。

上海Ⅲ 27
●サン電子●608149●1000円●F：2●B：0

麻雀碑を使った定番のパズルゲーム。通常のノーマルモード、協力モードのほかに、“黄金碑”を取るのを競う対戦モードが追加されたのだ。

す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー 27
●バンプレスト●308790●1000円●F：2●B：4

あの『ぷよぷよ』が、詰め将棋ならぬ『なぞぷよ』となって帰ってきた。ストーリーモードや、つぎつぎと問題を解いていくモードなどが楽しめる。

す～ぱ～ぷよぷよ 26
●バンプレスト●326356●1000円●F：2●B：0

アーケード版からの移植となった大人気パズルゲーム。上から落ちてくるぷよを、同じ色どうしで4つ以上縦、横、斜めにつなげて消していこう。

パネルでポン 29
●任天堂●468941●1000円●F：2●B：0

下からせり上げてくパネルを入れ替えながら、同じ絵柄のパネルを縦か横に3枚以上並べて消していくパズルゲーム。多彩なモードが用意されている。

マリオのスーパーピクロス 31
●任天堂●468916●1000円●F：2●B：4

人気パズルゲームの『マリオのピクロス』がスーパーファミコンに登場。今回は、ワリオのピクロスというちょっとむずかしいモードが追加された。

RPGツクール SUPER DANTE 31
●アスキー●113841●1000円●F：2●B：16

町のマップやモンスターの配置、イベントなどを自由に設定して1本のRPGを作成できるソフト。完成済みのサンプルゲームが収録されているぞ。

SUPER億万長者ゲーム 22
●タカラ●184853●1000円●F：2●B：4

ボードゲームで人気の『億万長者ゲーム』が家庭用ゲームソフトになって登場。国際企業家になって、不動産や株を増やしながら億万長者を目指せ。

SUPER人生ゲーム3 23
●タカラ●185035●1000円●F：4●B：4

人気ボードゲームのシリーズ第3弾。高校生から社会人までの人生など、4つのゴールでプレイできる。今回はルーレットを回す力を調節できるぞ。

囲碁倶楽部 22
●ヘクト●339067●1000円●F：2●B：4

思考ルーチンをより簡略にすることで、スピーディーな打ち回しを実現した囲碁ゲーム。名局棋譜を再現したデータで、囲碁の勉強もできるのだ。

弟切草 25
●チュンソフト●469432●1000円●F：2●B：4

サウンドノベルという新しいジャンルに挑戦した作品。つぎつぎに選択肢を選んで話を進めていこう。選びかたによってエンディングが変化するぞ。

晦 —つきこもり 26
●バンプレスト●293105●1000円●F：8●B：4

『学校であった怖い話』に続くホラーアドベンチャー。7人の男女が怪談を語り、彼らが話す順番を変えることで、その内容も変化していくのだ。

学校であった怖い話 25
●バンプレスト●296015●1000円●F：6●B：4

学園の七不思議をもとに、血も凍るような話が展開するアドベンチャーゲーム。生徒たちの話を聞く順番によって、ゲームの内容が変化するのだ。

かまいたちの夜 30
●チュンソフト●133507●1000円●F：6●B：4

『弟切草』に続くサウンドノベルシリーズ第2弾。雪に閉ざされたペンションを舞台に、恐怖の物語が展開する。随所に入る効果音が恐怖心をあおる！

決戦！ ドカポン王国IV～伝説の勇者たち～ 29
●アスミック●143618●1000円●F：2●B：0

RPGの要素を盛り込んだすごろくタイプのボードゲーム。モンスターを倒して資金を稼ぎ、お姫さまのムコになるのが目的。4人同時プレイも可能。

真・麻雀 25
●コナミ●249815●1000円●F：1●B：4

地方ルールをはじめとしたさまざまなルールが設定できる、本格派の麻雀ゲーム。対戦相手には、過去の偉人たちが30人以上も登録されているのだ。

5月末日で書き換え終了 スーパートランプコレクション2 24
●ボトムアップ●333956●1000円●F：1●B：0

さまざまなトランプゲームが遊べるパーティーソフト。ババ抜きやドボン、セブンブリッジの3種類が新たに加わり全10種類のゲームが楽しめる。

スーパー桃太郎電鉄Ⅱ 35
●ハドソン●132756●1000円●F：2●B：0

さまざまな機種に移植されているコミカルなボードゲーム。マップが海外まで広がり、カードの種類も大幅に増加。最大で4人同時プレイが可能だ。

大爆笑人生劇場 19
●タイトー●144126●1000円●F：4●B：4

『人生劇場』シリーズの続編。赤ちゃん時代、幼稚園時代など、全部で6つの時代を舞台に賞金を稼いでいこう。最大6人まで同時プレイが可能だぞ。

大爆笑 人生劇場～ずっこけサラリーマン編～ 21
●タイトー●153656●1000円●F：4●B：4

サラリーマンの人生をモチーフに、自分の将来を疑似体験できるボードゲーム。恋愛や結婚、子育てなど、人生に必要なことがすべて体験できるぞ。

ドカポン外伝 炎のオーディション 24
●アスミック●138878●1000円●F：2●B：4

戦闘がカードバトルになったため、短時間で決着が着くようになった。キャラクターは全部で10種類。7つのマップで楽しむことかできるのだ。

ドカポン3・2・1～嵐を呼ぶ友情～ 25
●アスミック●123064●1000円●F：3●B：16

ファンタジーの世界を舞台にしたボードゲームの続編。シナリオ制の導入など全体的にパワーアップ。キャラクターデザインはマンガ家の柴田亜美。

アイコン説明：ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他

 ※クロスレビュー点数は、そのソフトが週刊ファミ通のクロスレビューで獲得した総合点数。4人のレビュアーが各自10点満点で採点するため40点が最高得点になる。

プロ麻雀 極III 28
●アテナ●199303●1000円●F：2●B：4
麻雀界を代表するトッププロと対戦できる麻雀ゲーム。ギャンブルモードではプロ雀士が用意したルールと、クリアー条件に挑戦することになるぞ。

魔女たちの眠り 35
●ピクターインタラクティブソフトウェア●288233●1000円●F：6●B：4
ミステリー作家の赤川次郎が原作、監修のサウンドノベル。小説の主人公となって、森に囲まれた町で起こる殺人事件の謎を解き明かすのだ。

夜光虫 25
●アテナ●221317●1000円●F：4●B：4
小説を読む感覚でゲームが進んでいくアドベンチャーゲーム。物語の要所要所に分岐点があり、その選択によってマルチストーリーになっている。

ハロー！パックマン 33
●ナムコ●329754●1000円●F：3●B：0
あのパックマンがまったく新しいタイプのアクションゲームになって帰ってきた。自由気ままなパックマンを、いろいろな方法で誘導していこう。

プロ麻雀 極III 28
●アテナ●199303●1000円●F：2●B：4
麻雀界を代表するトッププロと対戦できる麻雀ゲーム。ギャンブルモードではプロ雀士が用意したルールと、クリアー条件に挑戦することになるぞ。

ゲームボーイ

3月1日から待望の書き換えがスタートしたゲームボーイ。6月には6本が追加になり、全92タイトルがラインアップ！

●メーカー●商品番号●価格●Fブロック数●Bブロック数 クロスレビ点数

NEW スーパーマリオブラザーズデラックス 25
●任天堂●255726●1000円●F：8●B：1
人気アクションゲームの移植版。オリジナルゲーム以外に、ヨッシーのたまごや赤コインなどを見つけるチャレンジゲームを楽しむことができる。

アレサ 26
●やのまん●763977●1000円●F：1●B：1
1000画面を超える、広大なマップ上を冒険する正統派RPG。アレサ王国再建のため、ふたりの仲間を従えた少女が魔王ハワードに戦いを挑む！

アレサII 23
●やのまん●338923●1000円●F：2●B：1
主人公のマテリア姫とパートナーのドールが大活躍する、シリーズ2作目。勇者たちは復活した魔王ハワードを倒すべく、再び冒険へと旅立った。

アレサIII 18
●やのまん●237787●1000円●F：2●B：1
大人気RPG『アレサ』シリーズの完結編。ハワードを倒したアレサ王国のおてんば王女マテリアが、王国滅亡の歴史を替えるため過去へと旅経つ。

化石創世リボーン2 モンスターディガー 25
●スターフィッシュ●733008●1000円●F：8●B：4
化石を集め、さまざまな生物を蘇生させるRPG。ゲームの展開に影響を与える友情度が設定されたほか、通信ケーブルでモンスターの交換も可能だ。

ゴッドメディスン ～ファンタジー世界の誕生～ 25
●コナミ●732450●1000円●F：2●B：1
アニメーションたっぷりの戦闘シーンが魅力のRPG。3人の小学生がRPGの世界に入り、ゲームと現実のふたつの世界を救うのが目的となる。

ゼルダの伝説DX 夢を見る島 32
●任天堂●370169●1000円●F：8●B：4
'93年に発売された同名の作品が、カラーゲームボーイ対応になって再び登場。嵐に巻き込まれて漂着した島で、リンクの新しい冒険がいま始まる。

ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠 24
●エポック社●286028●1000円●F：1●B：1
パソコンゲームでお馴染みの『ドラゴンスレイヤー』シリーズの外伝。復活したドラゴンを封印するため、ドラゴンに父を殺された少年が旅に出る。

爆釣リトリーブマスター 23
●コナミ●534056●1000円●F：4●B：1
奥多摩湖、河口湖などの7つの湖を制覇し、伝説のブラックバスを釣り上げるのが目的のRPG。全部で80種類ものルアーが用意されているぞ。

ビタミーナ王国物語 24
●ナムコ●882438●1000円●F：2●B：1
異次元の世界"ビタミーナ王国"を舞台にしたRPG。攻撃、防御、魔法などの命令をスムーズに行える、ダイレクトバトルシステムが導入されている。

女神転生 ラストバイブル 25
●アトラス●682462●1000円●F：8●B：1
『女神転生』シリーズがゲームボーイに登場。会話システムや合体システムなどで、敵を味方に引き込もう。通信ケーブルで、友だちと対戦も可能。

女神転生 ラストバイブルII 26
●アトラス●744778●1000円●F：8●B：1
'92年に発売された「I」の続編。今作は地球が舞台。仲間にした魔獣に武器や防具を装備できるようになるなど、随所にパワーアップがなされている。

メダロット(カブトバージョン) 23
●イマジニア●586366●1000円●F：4●B：4
新作が続々と登場している『メダロット』シリーズの1作目。プレイヤーはロボット(メダロット)を強化させ、悪の集団ロボロボ団をやっつけよう！

メダロット(クワガタバージョン) 23
●イマジニア●586374●1000円●F：4●B：4
ゲームに出てくるパーツは両バージョン合わせて240種類。どちらもストーリーは同じだが、最初に手に入れられるメダロットの種類が違うのだ。

GB原人2 19
●ハドソン●586340●1000円●F：2●B：0
コミカルな原人がステージ上を暴れ回るアクションゲーム。"GB達人"や"GB食人"、"GB盗人"など、能力の異なる新しい原人に変身できるのだ。

悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん 24
●コナミ●306274●1000円●F：2●B：0
コナミの『悪魔城ドラキュラ』シリーズをパロディ化したもので、最終ボスのガラモスを倒すのが目的だ。豊富なサブゲームも収録されているぞ。

カービィのブロックボール --
●任天堂●354801●1000円●F：4●B：1
ブロック崩しの要領で、ボールになったカービィを打ち、スコアを獲得していくアクションゲーム。デデデ大王との宿命の対決がキミを待っている！

ゲームボーイギャラリー 22
●任天堂●085898●1000円●F：2●B：1
"ゲーム&ウォッチ"の名作ゲーム『マンホール』などを移植。懐かしさそのままの"むかし"モードと、アレンジされた"いま"モードがあるぞ。

ゲームボーイギャラリー2 23
●任天堂●410602●1000円●F：4●B：1
『パラシュート』や『ヘルメット』、『ドンキーコング』などが楽しめるソフト。ゲームを中断しても、続きから再開できるセーブ機能が付いたのだ。

ゲームボーイギャラリー3 --
●任天堂●383066●1000円●F：8●B：1
"ゲーム&ウォッチ"のゲームが遊べるシリーズ第3弾。『グリーンハウス』、『マリオブラザーズ』、『ドンキーコングJr.』などの5種類のゲームが遊べる。

ザ・首都高レーシング 22
●ポニーキャニオン●1000円●F：1●B：1
マシンを改造しながら首都高で勝敗を競うレースゲーム。ハイウェイモードや、度胸だめしをするチキンモードなど、多彩なモードが楽しめるぞ。

スーパードンキーコングGB 24
●任天堂●060810●1000円●F：4●B：1
ドンキーとディディーを操り、ステージクリアーを目指す人気アクションゲーム。ゲームボーイとは思えないほど綺麗なグラフィックは必見だ。

スーパーマリオランド --
●任天堂●889369●800円●F：1●B：0
マリオが潜水艦や飛行機に乗って、4つの国を冒険するアクションゲーム。それぞれの王国のボスを倒し、デイジー姫(ピーチ姫ではない)を救い出そう。

スーパーマリオランド2 6つの金貨 25
●任天堂●250473●800円●F：4●B：1
大人気アクションゲーム『スーパーマリオランド』の続編。ワリオが守る6つの金貨を手に入れるため、3つのアトラクションゾーンに潜入しよう。

スーパーマリオランド3 ワリオランド 25
●任天堂●019101●800円●F：4●B：1
『2』で悪役だった"ワリオ"が主人公になった、パワフルアクションゲーム。海賊のお宝を全部横取りして、立派なワリオ城を建てるのが目的だ。

ストリートファイターII 21
●カプコン●745383●1000円●F：4●B：0
大人気対戦格闘ゲームのゲームボーイ版。体力が続く限り戦う、サバイバルモードが追加されたほか、各キャラの必殺技も忠実に再現されている。

ドンキーコング 27
●任天堂●084701●1000円●F：4●B：1
往年の名作ゲームをGBにリニューアルしただけでなく、新たに100ステージ以上が追加された。多彩な技をくり出してドンキーコングを倒すのだ。

ドンキーコングランド 24
●任天堂●523852●1000円●F：4●B：1
横スクロール型アクションゲーム『スーパードンキーコングGB』の続編。ディディーとディクシーの2匹を操り、ドンキーコングを救出しよう。

熱闘！ 闘神伝 20
●タカラ●351886●1000円●F：4●B：1
デフォルメされた『闘神伝』のキャラクターが、再び熱いバトルをくり広げる。リングアウトシステムの採用で、緊張感のある戦いを再現している。

バイオニックコマンドー 20
●カプコン●530212●1000円●F：2●B：0
行方不明になった仲間を捜し出すのが目的のアクションゲーム。左腕から発射されるワイヤーと、右腕の攻撃用火器を駆使して仲間を見つけ出そう。

パックマン 20
●ナムコ●682454●1000円●F：1●B：0
日本はおろかアメリカにまでブームをおこしたアクションゲーム。新たに加えられた要素として、ふたり同時の対戦プレイができるようになった。

星のカービィ 22
●任天堂●193721●800円●F：2●B：0
吸い込んだ敵の能力をコピーするという、斬新な攻撃方法が話題になったアクションゲーム。デデデ大王を倒し、プププランドに平和をもたらそう。

星のカービィ2 29
●任天堂●193704●1000円●F：4●B：1
ピンクのかわいいカービィが大活躍するアクションゲームの第2弾。3匹の新キャラクターと合体することで、さらに多彩な攻撃が可能になったぞ。

ボンバーマンGB3 23
●ハドソン●733113●1000円●F：2●B：0
人気アクションゲームの3作目。マップに高低差ができたことで、ジャンプや飛び降りなどの新アクションが追加された。ストーリーモードもあるぞ。

魔界村外伝 22
●カプコン●530689●1000円●F：2●B：0
『魔界村』の敵キャラクター、レッドアリーマーが主人公のアクションゲーム。今回から、さきステージを確認できる幽体離脱が使用可能になった。

メトロイド2 25
●任天堂●194344●800円●F：2●B：1
脱皮をくり返しながら成長する、宇宙生命体メトロイドを倒すSFアクションゲーム。地下迷路の謎を解き、アイテムを見つけてサムスを強くしよう。

桃太郎電劇2 --
●ハドソン●733083●1000円●F：4●B：0
前作をパワーアップさせたシリーズ第2弾。桃太郎の変身が10種類に増えただけでなく、敵キャラクターの数も前作の2倍以上に増加しているぞ。

レッドアリーマー 魔界村外伝 25
●カプコン●804673●1000円●F：1●B：0
『魔界村』シリーズでお馴染みのキャラクター、レッドアリーマーを主人公にしたゲーム。アクションとRPG風の2種類のゲームが用意されている。

あにまるぶり～だ～2 22
●J・ウイング●1000円●F：4●B：1
200種類以上の動物を育てられる育成シミュレーション。育てた子供を8つのコンテストで優勝させよう。通信ケーブルを使えば子供を作れるぞ。

ゲームボーイウォーズ 31
●任天堂●250546●800円●F：2●B：1
ファミコンで人気を博した『ファミコンウォーズ』のゲームボーイ版。コンピューターが賢くなったので、対戦相手として十分やりごたえがある。

ゲームボーイウォーズ ターボ 27
●ハドソン●281611●1000円●F：4●B：4
人気のウォーシミュレーションゲーム『ゲームボーイウォーズ』のリメイク版。マップ数が増えたほか、思考スピードも格段にアップしているのだ。

昆虫博士 26
●J・ウイング●502065●1000円●F：4●B：1
お花畑などのフィールド内に隠れている昆虫を採集して、育てていく育成シミュレーションゲーム。昆虫の育てかたによって形態が変化していくぞ。

スーパーブラックバス ポケット3 23
●スターフィッシュ●732982●1000円●F：8●B：1
スーパーファミコンで発売された釣りゲームの続編。川や湖だけでなく、海釣りも追加された。一流のプロを目指すシナリオモードなどが楽しめる。

ディノブリーダー2 21
●J・ウイング●503371●1000円●F：4●B：1
宇宙一の恐竜を育て上げるのが目的の育成シミュレーションゲーム。"フュージョン"と呼ばれる機械で新種を作り、最強の恐竜を作り出すのだ。

プリクラPocket 不完全女子高生マニュアル 16
●アトラス●834572●1000円●F：4●B：1
プリクラクィーン伝説の謎を解き明かしていくアドベンチャーゲーム。一定数以上のプリクラを集めると、システム手帳のような機能が使えるのだ。

プリクラPocket2 彼氏改造大作戦 20
●アトラス●834581●1000円●F：4●B：1
男の子を理想の彼氏に育て上げるのが目的の育成シミュレーションゲーム。育てた彼のプリクラをアルバムに保存したり、友だちの彼と対戦もできる。

SAME GAME 24
●ハドソン●306312●1000円●F：2●B：1
パソコンで大ブームを巻き起こした思考派パズルゲーム。同じ種類のコマを消していく単純なルールなので、誰でもすぐに遊ぶことができるぞ。

カービィのきらきらきっず 24
●任天堂●384305●1000円●F：2●B：1
『星のカービィ』で活躍したキャラクターが登場するパズルゲーム。遊べるモードは全4種類。通信ケーブルを使用すれば、友だちと対戦も可能。

カラムー町はおおさわぎ！～ポリンキーズとおかしな仲間たち～ 22
●スターフィッシュ●732991●1000円●F：8●B：1
お菓子のマスコットキャラが大活躍するアクションパズルゲーム。伝説のお菓子を手に入れるため、敵を避けながらステージ上にある鍵を集めよう。

ドクターマリオ 31
●任天堂●018686●800円●F：1●B：0
あのマリオがパズルゲームになって登場。ビンの中にいる3種類のウイルスと、同色のカプセルを縦か横に4個以上並べてウイルスを撃退しよう。

パズルボブルGB 22
●タイトー●733091●1000円●F：1●B：01
同じ色のバブルを3つ以上くっつけて消していく、人気のパズルゲーム。ひとり用モードと対戦モード、タイムアタックの全3モードが楽しめるぞ。

ピクロス2 23
●任天堂●782823●1000円●F：4●B：1
縦と横の数字をヒントにドット絵を完成させる、お馴染み『ピクロス』の続編。絵の大きさが前作の4倍になるなどの新要素が盛り込まれている。

マリオのピクロス 29
●任天堂●796743●1000円●F：2●B：1
上と左に書かれた数字をヒントに、マス目状のブロックを埋めていく思考派パズルゲーム。正しく塗りつぶすと隠されたドット絵が浮かび上がるぞ。

モグラーニャ 24
●任天堂●394734●1000円●F：4●B：1
さらわれた家族を救い出すのが目的の、アクションパズルゲーム。穴を掘り、地上と地下を行き来しながら"黒いたま"を出口まで運ぶのだ。

ヨッシーのクッキー --
●任天堂●413607●800円●F：1●B：0
上と横から迫ってくる5種類のクッキーをうまく動かし、同じ種類のクッキーを揃え、ラインを消していくパズルゲーム。ふたり同時プレイも熱い。

ヨッシーのパネポン 22
●任天堂●065804●1000円●F：4●B：0
下から せり上がってくる5種類のパネルを入れ替えて、同じ絵柄のパネルを縦や横に3枚以上揃えて消していくアクションパズルゲーム。

アイコン説明：ロールプレイング アクション シミュレーション シューティング スポーツ パズル その他

カービィのピンボール 27
●任天堂●193968●800円●F：2●B：1

『星のカービィ』に登場したキャラクターたちが大活躍するピンボールゲーム。かわいい仕掛けがいっぱいだけど、難易度は少し高めになってるぞ。

カエルの為に鐘は鳴る 30
●任天堂●390194●800円●F：4●B：1

サブレ王国の王子となって、さらわれたティラミス姫を助け出す、ドタバタ冒険活劇。誰にでもプレイできるアクションと適度な謎解きが魅力だ。

コナミGBコレクションVol.1 --
●コナミ●834599●1000円●F：4●B：0

コナミの名作ゲームが帰ってきた。『グラディウス』、『ドラキュラ伝説』、『コントラ』、『コナミレーシング』の4タイトルが1本に詰め込まれている。

コナミGBコレクションVol.2 21
●コナミ●721654●1000円●F：4●B：0

シリーズ第2弾の今作は、『がんばれゴエモン』や『ガッタンゴットン』、『モトクロスマニアックス』、『ツインビーだII』の4本を収録しているぞ。

コナミGBコレクションVol.4 24
●コナミ●784109●1000円●F：4●B：0

コナミの人気ソフトがたくさん収められた同シリーズ第4弾。今回は『フロッガー』や『パロディウスだ！』など4つのゲームが楽しめるのだ。

将棋2 --
●ポニーキャニオン●501051●1000円●F：2●B：0

コンピュータの思考レベルが5段階に変化する本格的な将棋ゲーム。通常の対局モードのほかに、詰め将棋モードやミステリー将棋モードもあるぞ。

人生ゲーム 22
●タカラ●682446●1000円●F：2●B：1

人気のボートゲーム『人生ゲーム』が楽しさをそのままゲーム化。内容が異なる5種類のイベントマスをうまく選び、人生の成功者を目指すのだ。

スーパー桃太郎電鉄2 22
●ハドソン●733105●1000円●F：2●B：1

さまざまな機種に登場している人気パーティゲーム。今回からキングボンビー&ミニボンビーが登場、モノクロ画面ではあるが、十分恐怖を堪能できる。

5月末日で書き換え終了 トランプコレクションGB --
●ボトムアップ●360763●1000円●F：1●B：

誰もが知っているトランプゲームが、ゲームボーイに勢揃い。大富豪、7ならべ、スピード、神聖衰弱、ポーカーが楽しめる。友だちとの対戦も可能。

ナムコギャラリーVol.1 23
●ナムコ●364002●1000円●F：4●B：0

ナムコの名作ゲームが1本のソフトに集められた。『マッピー』、『ギャラガ』、『バトルシティー』、『ナムコクラシック』の4本が楽しめるソフトなのだ。

ナムコギャラリーVol.3 23
●ナムコ●306282●1000円●F：4●B：0

ナムコの懐かしいゲームが楽しめるシリーズ第3弾。今回は『スカイキッド』、『バベルの塔』、『雀卓ボーイ』など、計4本のゲームがプレイできるぞ。

プリクラPocket3 タレントテビュー大作戦 26
●アトラス●833762●1000円●F：8●B：1

高校3年生の女の子をタレントに育て上げるのが目的の育成シミュレーション。学校、遊び、タレント養成レッスンなどをバランスよく組み込もう。

スペースインベーダーズ 19
●タイトー●360750●1000円●F：1●B：0

アーケードゲームの元祖ともいえる名作シューティングゲーム。左右に移動できる砲台を操り、迫り来るインベーダーたちを全滅させるのだ。

ソーラーストライカー 23
●任天堂●193992●800円●F：1●B：0

縦スクロール型のシューティングゲーム。各ステージごとに登場するボスを倒し、地球を破壊へと導くトリノ星人の本拠地を攻撃して破壊するのだ。

メネシスII --
●コナミ●306258●1000円●F：2●B：0

'91年に発売されたシューティングゲーム。難易度設定やステージセレクト、コンティニューなどの親切設計がたくさん搭載され、初心者にも安心だ。

F1レース 24
●任天堂●796735●800円●F：1●B：1

全14コースで他車との熱いデッドヒートを体験できるレースゲーム。グランプリ、タイムトライアルなどが遊べるぞ。4人同時通信対戦も可能だ。

海のぬし釣り2 23
●ビクターインタラクティブソフトウェア●745481●1000円●F：8●B：1

砂浜や磯で海釣りが楽しめるシリーズ第2弾。50種類以上の魚が登場するほか、投げ釣り、トローリングなど5種類の釣りかたでプレイできる。

川のぬし釣り3 26
●ビクターインタラクティブソフトウェア●604616●1000円●F：4●B：1

人気だった『川のぬし釣り』シリーズがゲームボーイに登場。ぬしを釣り上げるのが目的のモードや、水槽で魚を育てるモードなどがついている。

ゴルフ 26
●任天堂●022373●800円●F：1●B：1

ファミコンからの移植となったゴルフゲーム。初心者向けの“JAPAN”と、上級者向けの“USA”が用意されている。対戦プレイも楽しめるぞ。

テニス --
●任天堂●411124●800円●F：1●B：0

サーブ、ボレー、ロビング、スマッシュなど、実戦さながらのプレイが楽しめるテニスゲーム。通信ケーブルを使えば、友だちと対戦も可能だ。

フェアリーキティの開運辞典 ~妖精の国の占い修行~ --
●イマジニア●586358●1000円●F：8●B：1

キティちゃんの占いゲームがゲームボーイに登場。占いの修行をつんでキティちゃんのレベルを上げると、いろいろな占いができるようになるのだ。

プロ麻雀 極 GB 19
●アテナ●733016●1000円●F：1●B：0

実在する9人のプロ雀士と対戦できる麻雀ゲームを移植。対戦回数やルールの異なる3つのコースで、それぞれ優勝を目指すモードが用意されている。

本格四人打ち麻雀 麻雀王 21
●童●497045●1000円●F：8●B：1

“麻雀王”になるために日本全国を旅する修行の旅モード、対戦相手を選んで勝負を挑むフリー対局の、ふたつのモードが楽しめる麻雀ゲーム。

役満 --
●任天堂●021547●800円●F：1●B：0

ゲーム開始時に細かいルールを設定できる本格派麻雀ゲーム。個性的な打ち筋の5人の雀士と勝負をしたり、友だちとの対戦プレイで盛り上がろう。

遊戯王デュエルモンスターズ 24
●コナミ●732451●1000円●F：8●B：1

大人気のコミック『遊戯王』に登場するカードゲーム『マジック&ウィザーズ』をゲームで再現。ソフト1本1本で最初の持ち札が異なっているのだ。

beatmania GB --
●コナミ●798959●1000円●F：8●B：0

アーケードで人気を博したDJシミュレーションゲームを移植。流れる音楽に合わせてタイミング良く指定されたボタンを押し、曲を演奏していこう。

オセロワールド 22
●ツクダオリジナル●799343●1000円●F：1●B：0

世界的に人気のオセロがゲームボーイで楽しめるソフト。通信ケーブルを使用すれば対人戦も可能。また待ち時間を制限するハンディもつけられる。

がんばれゴエモン～天狗党の逆襲～ 21
●コナミ●798967●1000円●F：8●B：1

敵を倒して、お金を稼ぎ、装備を整えていくオーソドックスなRPG。大江戸に迷いこんだ少年を操り、ゴエモンたちと事件を解決していくのが目的。

サンリオタイムネット 過去編 23
●イマジニア●797669●1000円●F：8●B：4

ゆがんだ時間を元に戻すため、時のかけらであるモンスターを集めるRPG。サンリオキャラにモンスターバトルで勝つとヒントやモンスターをくれるぞ。

サンリオタイムネット 未来編 23
●イマジニア●798797●1000円●F：8●B：4

仲間にしたモンスターといっしょに、世界を元に戻す冒険をするRPG。基本の世界設定などは『過去編』と同じだが、多少のアレンジが施されている。

麻雀クエスト --
●J・ウイング●000000●1000円●F：4●B：1

キャラクターを操って麻雀の勝負をし、無敗を目指すゲーム。対局で相手に勝つと、勝負を有利にする特技やライフを奪うことができ、使用できる。

GO! GO! ヒッチハイク 6月書き換え開始 --
●J・ウイング●516937●1000円●F:4●B:1

アテネを出発し、アルバイトや野宿、ヒッチハイクをしながら最終目的地のロンドンに辿り着くのが目的のボードゲーム。最大4人同時プレイも可能。

カンヅメモンスター パフェ 6月書き換え開始 23
●スターフィッシュ●518816●1000円●F：8●B：1

'98に発売された『カンヅメモンスター』のゲームボーイカラー対応版。カンヅメから生まれたモンスターを育て、最強のモンスターを目指すのが目的。

倉庫番伝説 光と闇の国 6月書き換え開始 24
●J・ウイング●516881●1000円●F：8●B：1

パズルゲームを代表する名作『倉庫番』の移植版。初心者にも安心なやさしい問題から上級者向けの難しい問題まで、全125ステージが用意されている。

高橋名人の冒険島3 6月書き換え開始 21
●ハドソン●520641●1000円●F：2●B：0

ファミコンから移植されたアクションゲーム。今回は“石オノ”をはじめとしたのおなじみのアイテムのほかに、恐竜が仲間になってくれるのだ。

ミニ4ボーイII 6月書き換え開始 --
●J・ウイング●518794●1000円●F：4●B：1

自分で組み立てたオリジナルミニ4駆を使って、ミニ4チャンピオンになるのが目的のシミュレーションゲーム。今作から主人公にパートナーがついた。

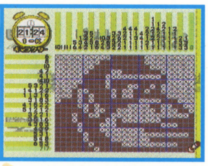
パチパチパチス郎～ニューパルサー編～ 6月書き換え開始 --
●スターフィッシュ●519758●1000円●F：8●B：1

仲間にしたモンスターといっしょに、世界を元に戻す冒険をするRPG。基本の世界設定などは『過去編』と同じだが、多少のアレンジが施されている。

6月の書き換え開始ソフト紹介

6月の新規書き換え開始ソフトを紹介するぞ。スーパーファミコンは今作でシリーズ最後となる『ピクロスNP Vol.8』と、ゲームボーイ用ソフトが6本追加だ。

ピクロスNP Vol.8
●任天堂●516864●1000円●F：3●B：4

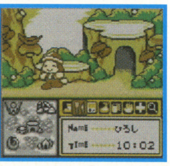


隔月で発売されていた『ピクロスNP』シリーズもついに本作で完結。フィナーレを飾るに相応しい全240問が収録されているのだ。また、任天堂のゲームでおなじみのキャラクターが問題になっている“キャラクターモード”では、『ドンキーコング』シリーズの登場だ。

GO！GO！ヒッチハイク
●J・ウイング●516937●1000円●F：4●B：1

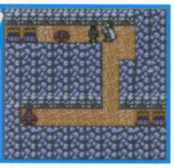
地中海周辺の都市をヒッチハイクで巡っていくボードゲーム。プレイヤーは町でアルバイトをしたり、寒空の中野宿をするなどの苦労を重ねながら、制限時間内に各大都市のスタンプを16個集め、最終目的地のロンドンを目指すのだ。最大4人まで同時プレイが可能なので、友だちとわいわい盛り上がろう！

カンヅメモンスター パフェ
●スターフィッシュ●518816●1000円●F：8●B：1



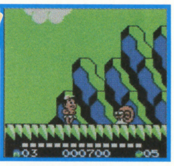
モンスター育成シミュレーションゲーム『カンヅメモンスター』の新バージョン。カンヅメから誕生するモンスターを育て、手強いモンスターが待ち受ける“スーパーリーグ”をクリアーし、さらに究極の戦い“スペシャルマッチ”に勝利しょう。現実の時間とリンクしたイベントが楽しめる時計内蔵機能を搭載。

倉庫番伝説 光と闇の国
●J・ウイング●516881●1000円●F：8●B：1



あのパズルゲームの名作『倉庫番』が再び登場！ 楽しめるモードは全部で3つ。光の国に住む王子“ジュエル”となって、魔王“ブラット”に奪われた“ソフィア”を取り戻すのか目的のストーリーモード。原作がプレイできるオリジナルモード。自分のオリジナルパズルが作れるエディトモードがあるぞ。

高橋名人の冒険島3
●ハドソン●520641●1000円●F：2●B：0

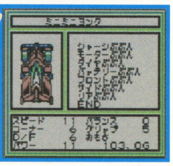


ハドソンの高橋名人を主人公にしたアクションゲームの第3弾。プレイヤーは“石オノ”や“ブーメラン”、“スケートボード”などを駆使して、UFOにさらわれてしまった“ティナ”を助け出すのが目的となる。今作から、お助けキャラクターの恐竜に乗って、ステージ内を進めるようになったのだ。

パチパチパチ郎 ～ニューパルサー編～
●スターフィッシュ●519758●1000円●F：8●B：0

人気を博したパチスロの実機“ニューパルサー”をゲームボーイで忠実に再現。難易度やリールの速度などを設定できる研究モード。主人公のパチス郎がライバルたちと、パチスロ対決をしていき、パチスロ界制服を狙う悪の組織を倒すため、パチスロの腕を磨いていくストーリーモードなどが用意されている。

ミニ4ボーイII
●J・ウイング●518794●1000円●F：4●B：1



ミニ四駆のパーツを組み合わせて最強のマシンを作るのが目的の『ミニ4ボーイ』の続編。プレイヤー操る主人公の少年は、さまざまなレースを勝ち抜き、ミニ4チャンピオンになるのが目的となる。今作から主人公にパートナーが付き、そのキャラクターによってストーリーが変化するなどの新要素が増えた。

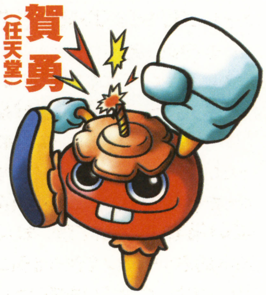
© J・WING © 1999 STARFISH INC. © 1999 TURKEY'S CORPORATION © 1997 J・WING © 1993 HUDSON SOFT © 1999 STAR FISH INC. © 1999 YAMASA.

アイコン説明：ロールプレイング アクション シミュレーション シューティング スポーツ パズル その他

あそぶのうみそ

クロストーク連載 そのはち

あそぶのうみそ 坂本賀勇（任天堂）



話題のゲームボーイソフト『カードヒーロー』のディレクションをつとめた坂本賀勇氏。少しヒネったそのお笑いセンスは『大阪万博』で発芽し、『ゲバゲバ90分』で拡張し、『カードヒーロー』で成就した？ そして少年時代の“砂に埋まる”というナゾの遊びから現在夢中の“子守り”まで、独自の視点であそびをとらえる、坂本氏らしいエピソード満載です。

——子供のころはどんなふうに遊んでいました？

坂本 昔からモノを作るのは好きでしたね。あとは、**砂に埋めてもらって遊んだり**(笑)。

——は？ 頭から下を砂で(笑)？

坂本 ボクの小学校のころは、**ナンセンスっていうのが流行った時代**なんですよ。ちょうど万国博覧会(※1)のあたり、'70年代で『ゲバゲバ90分』(※2)とか。当時不条理なギャグが流行っていたから。砂場で「ちょっと埋まろうか」って(笑)。

——(笑)。

坂本 不思議そうにするヒトもいれば、喜んでくれるヒトもいて。小学生にしてはヒネた笑いに興味があって、いろいろと**身体を張ってトライ**してました。

——いまで言うパフォーマンスっていうやつですね。坂本さんは子供のころから関西ですか？

坂本 奈良です。

——関西のヒトがよくおっしゃるんですけど、笑いのセンスってその土地の風土に影響されますよね。テレビで『吉本新喜劇』を毎日のように放送していて、そんな日常の中で磨かれていく、みたいなことなんでしょうね。

坂本 ボクの場合はそれが『ゲバゲバ90分』で。当時のお笑いのニューウェーブ。吉本みたいなベタベタな笑いより、個人的には断然おもしろかった。関西という土地柄も笑いへのサービス精神が強いんじゃないかなと思いますけど、仕事でもつねにお笑いの要素を入れないと気が済まないし。殺人事件を扱ったゲームでも、**どこかで笑ってもらわないと困る**って思っていますね。

——ひとりで遊ぶときはギャラリーがいないじゃないですか。その場合の遊びはちがったモノですよね？

坂本 そうですね。パフォーマンスはひとりではできませんよね(笑)。親はそういうギャグはなかなか理解してくれなかった。不安になるんでしょうかねぇ。だから自分の家では、セコセコ何か作ってました。ギャグマンガとか。**けっきょく笑いをとりにいってる**んですけどね(笑)。いまやってることと変わらないんですよ。

——オリジナルのルールでかくれんぼや鬼ごっこをやられていたようですが。

坂本 ボクらがやった鬼ごっこは屋内でやるんですよ。そのほうが隠れるところがたくさんありますし。

——なるほど。

坂本 しかも先生に見つかると、怒られるので緊張感が高くなるでしょ。基本は鬼ごっこだったり、かくれんぼだったりするんですけど、何か**自分の考えたことを入れて遊んでました。**

——どんなマンガを描いてらっしゃったんですか？

坂本 やっぱり不条理モノが好きだったんで、『天才バカボン』の赤塚不二夫さん風のものを。赤塚さんの笑いって、明らかにほかのマンガ家さんのお笑いとは違うんですよ。**驚きと笑いが同居している**というか。そういうのが、ボクのルーツになっているかもしれない。

——書いたものを友だちに見せたりされました？

坂本 それはやっぱり見せますよ。小学校のときは、クラスの壁新聞で腕を振るってました。当時の少年マガジンやサンデーにもナンセンスギャグ系のものがあったんですけど、意外とみんな知らなかったので紹介しようと思って。だから笑いをとっていくよりも、みんなに知ってもらおうと**精進してましたね**、ボク(笑)。

——何年生くらいのときですか？

坂本 小学校5、6年生ぐらいですね。5年生のときにちょうど大阪で万国博覧会があったんですよ。その影響も大きくて、ヒッピー的なモノとかナンセンスとかね。とにかく'70年代最初のころって、自分の人生の中でいちばん好きな時代なんですよ。その中でも**万博はインパクトがありましたねぇ。**

——あのころって、すごく過激ですよね。

坂本 そうですよね。最近の博覧会って大したことないけど、当時は妙に力が入っていて**見るからに無理してる**なっていうようなものがいっぱいあった。すべてのエネルギーがそこに詰め込まれたような。

——岡本太郎の『太陽の塔』がありましたからねえ。

坂本 そうそう。

——坂本さんっておっとりとした感じですけど、じつは内面は過激だったりします？ その時代の影響で。

坂本 そうですね。そうかもしれません(笑)。小学5、6年のころの社会の状態をかなり吸収してますね。あれがなかったら、また違う人生になったんでしょうね。

——中学校に入ってからは？

坂本 中学ってみんなそうだと思うんだけど、**すごく中途半端な年代**ですよね。小学生みたいなヤツもおれば、大人っぽいヒトもいて。とくにうちの中学は悪かったんですよ。友だちとかもツッパリ系のヤツが多かった。直接被害は会わなかったんですけど、**けっこう緊張感のある日々で**(笑)。何でからまれるかわからないっていうのがあって、中学生のときは**サバイバル系の生活**をしてました。

——なるほど(笑)。

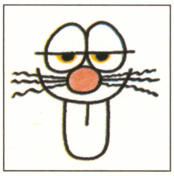
坂本 うまく立ち回らないと、仲よくしてると思ってたのに**急に怒り出すヤツがいるんですよ**。かといって、縮こまっているのもイヤだったし。話してみると、ツッパリなんだけどすごくいい子だったりして。シミジミと**いろんなヒトが世の中にはいるなあ**、なんて思いました。でも窮屈だった分、基本的志向はモノを作るほうに曲がっていたような気がしますね、ウケ狙いも続けたいし(笑)。先生の似顔絵を描くと、ツッパリもふつうのヤツらも喜んでくれる。あと中学時代といえばブルース・リー。カンフーブームで、中学卒業したら絶対に空手か少林寺拳法を習おうと思ったけど、**やっぱり思っただけ**でしたね。

——スポーツとかは得意でした？

坂本 身体を動かすことは好きだったので、そこそこやりましたね。中学時代は体操部だったんですよ。当時は背が低くて身軽なので宙返りとか、パフォーマンス系の**あっと驚く技**とかは練習してましたね。

'70年代初期って自分の人生でいちばん好きな時代なんです

※1 『大阪万国博覧会』
1970年に開催された国際博覧会。通称『万博』。高度経済成長まっただ中にあった日本の金とテクノロジーを惜しみなく注ぎ込み話題となる。テーマは“人類の進歩と調和”。三波春夫の歌うテーマソング『こんにちわ』と岡本太郎の『太陽の塔』(写真)が印象的。



※2 『ゲバゲバ90分』
1969年にはじまった人気番組『巨泉前武のゲバゲバ90分』。大橋巨泉、前田武彦をはじめ超豪華出演者のショートコントが人気だった。特徴的なのは“ナンセンス”な笑いをお茶の間に浸透させたこと。「アッと驚くタメゴロー」、「ゲバゲバ、ピッ」などの流行語も生んだ。

ふだん笑わないヒトを笑わせられたら自分としては合格

――キーワードは“あっと驚く”なんですね。

坂本　なんか驚いてほしいとか、反応してほしいとか、ありましたね。

――どのくらい体操は続けていたんですか?

坂本　中学2年のときに家が引っ越して遠くなっても続けていたんですけれども、クラブ活動が終わって家に戻ったら、ご飯食べて、風呂入って、寝るだけみたいなコトになってしまって。親もさすがに心配しだして、けっきょく辞めちゃったんですよ。ボクも正直なところ体操部に情熱があったワケでもないんですよ。ちょうどクラブの中で、「みんなで辞めよう」って盛り上がって。フタを開けたら辞めたのは自分だけでした(笑)。

――坂本さんの場合、受けたいっていう根っこはどのへんにあったんでしょうか?

坂本　ほとんど**本能に近いようなもの**だと思うんですよ。なんかこう、つい出てしまう。つねに自分の言ったことがヒトの笑いを誘うのが快感だったんだろうなと。でも**手段を選ばない笑いっていうのは嫌い**だったんですね。

――ああ。

坂本　小学生の“ウンコ、シッコ系”、ああいうのはダメ。大人でも耐えられるくらいの**ヒネリがないとダメ**なんです。おじさんがけっこう厳しいヒトでいろいろ教わりました。そんなん全然おもしろない、とか**指導されながら**(笑)。

――(笑)おじさんに。

坂本　父親のいちばん下の弟で、おじさんというよりお兄さんみたいな感覚。ボクが小学校のとき大学生で。

――ウケ狙いって、女の子にウケたいヒトと男の子にウケたいヒトといるんじゃないですか。どっちでした?

坂本　そういう意味では、異性を意識するというのはちょっと奥手やったので、まあ基本的には広く受け狙い。小学校のときにすごくおとなしい女の子がいてね。**遠足で必ず酔うような**(笑)。ああいうヒトを笑わせられたら自分としては合格。

――それはわかりますね。

坂本　散髪屋で、おじいさんに自慢するんですね。「じつはこの間、笑わん子を笑わしてねぇ」とか言って。それも**勲章ですね**。

――けっきょく、生活のモチベーションになってますよね。なんかおもしろいこと考えて笑わすということが。

坂本　お笑いに関しては、けっこう**真剣に取り組んでいます**よね(笑)。

――お話をうかがっていると、流行に対して脇から入っていく感じがするんですよね。最近はそのへんは素直に受け止められるようになったんでしょうか?

坂本　そうですね。あえて、変なところにいかなくても、おもしろいモノはたくさんありますし。やっぱり年齢的なこともあると思うんですよ。歳をとったといえば、それまでだと思うんですけども。

――高校のときの遊びは何でした?

坂本　高校のときはバンドをやってましたね。ハードロックバンドをやって。

――じゃあ、けっこうライブとかも?

坂本　ボクらの一世代まえのヒトの考えかたって、バンドやってるヒト=不良だったんですよ。ボクらの時代でもまだ、バンドをやってるとちょっと特別な目で見られる。いまみたいに、みんなが自由にいろんなところでバンド活動とかできるようなカンジじゃなかったんで、活動の場としては、文化祭とか、**商店街のコンテスト**とかいうのがあったりして。

――人前で何かやることに対しての気後れとか恥ずかしさとかはなかったですか?

坂本　人前に出たら緊張しますけど、こういうことをするんだ、と決めると案外平気というか。

――リッチー・ブラックモア(※3)がライバルだったそうですが、どれぐらいの期間なんですか?

坂本　**リッチーはですねぇ**(笑)、高校1年生から3年生ぐらいですね。

――けっこう、長かったですね。

坂本　**長かったですよ、やっぱり。追いつけませんから**ねえ(笑)。ぼくの場合、そのときどきでハマっているもんとか、一生懸命になってるもんがいろいろ変わっていく。一本筋が通ってるっていうものがないんですよね。強いて言えば“お笑い”というものがあるかもしれませんね。

――なんかただの目立ちたがりという感じとは違いますよね。確信犯的なカンジはありますね。

坂本　ベースになるものは思いつきなんですけどね。何かのときに思いついたギャグを、時期を見計らって出すってコトかな。べつにメモを取ったりはしないですけど。覚えている範囲でとどめとかんと**本職になりそうで恐い**んで(笑)。

――高校のときに一生懸命バンドをやっていて、進路については何か考えていたんですか?

坂本　ボクが入ったのが大阪芸大っていう学校なんですけど、進路決めるのがまた**思いつきで**(笑)。高校でバンドをやっていた音楽仲間が「ボクは大阪芸大に行くんや」って言うんですよ。で、話し聞いたらスゲェって思って。で、「ボクも行きたい」って遊びにでも行くかのように言ったら、ピアノが弾けなかったら無理や、という話になって。いったんしぼむんですよ、残念やなあ、と。そしたら絵が描けたらデザイン学科とか美術学科とかあるから、その道があるかもしれんということになって。ほな、それで決定! 家に帰って親に、ボクは大阪芸大に行くことに決めた、って**宣言しました。思いつきなのに**(笑)。

――(笑)。

坂本　親が同意してくれたのはいいんですけど、どうしていいのかわからない。とりあえず予備校の夏期講習に参加してみたんです。そしたらスプライトが出てきて、先生が「みんな飲みなさい」と。**えらい親切なところやなぁ**と思ってたら、飲んだら缶を描いてそれをモチーフにした色彩構成をしなさい、という出題。???ですわ。色彩構成の意味がわからない(笑)。みんなが始めるのを待ってたんですけど、**なかなか始めてくれない**。見てるとみんな違うことをやってるから、自分なりに昔ふうのデザインみたいなものを描いて、出したら**40点**。芸大に入られへんってアセって(笑)。

――エライこっちゃ。

※3　リッチー・ブラックモア
伝説のロックグループ『ディープ・パープル』と『レインボウ』のカリスマ・ギタリスト。ブルースを基調としたそのフレーズは、ロックに新しい流れを作り、グループから脱退した現在でも多数の信者を持つ。

受け手をすごく意識してモノを作らんとダメや、と思った

坂本　担任の先生に相談したら「ボクはそういう芸大とか**わからへんからがんばってくれ**」って励まされました。

――（笑）。

坂本　それでも無事に入学できまして。大学でデザインを勉強していくうち、映像のほうに目移りたりしてたんですけど。就職のころ募集の掲示板に任天堂があって……。子供のころから任天堂は**妙なものを作るメーカー**っていうイメージがあって好きだったんですね。で、デザイナーということで入れてもらいました。会社に入るまでは、なさけないぐらいフラフラしてたんですよ。たまたま綱渡りでうまいこといってた。でもゲームの仕事で、**はじめて一生懸命貫こうと思えるものに出会った**という感じですね。

――フラフラしているとおっしゃりながら、いわゆる履歴書的な寄り道っていうのはないですよね。

坂本　そうですね。おもしろそうやから行く。それがたまたまタイミングがよかったんでしょう。ただ決していい加減にやっているんではなく、そのときそのときは一生懸命やるんですけど、飽きっぽいのかも。

――仕事にする以前は、テレビゲームはかなりやっていらっしゃったんですか？

坂本　ふつうです（笑）。大学に入ったころはゲームアンドウォッチ。アーケードのドンキーコングもあったんですけどやらなかったですねぇ。インベーダーが流行ったんですけれども、学生のころは貧乏だったんで、ボクは見に行くだけだったんです。「お前もやれや」とかいわれても「**今日風呂入らなあかんからダメや**」とかいって断わってました。

――（笑）。任天堂では最初デザイナーで入られて、その後、ディレクターですか？

坂本　そうですね。ファミコンが立ち上がりだして。うちの宮本が『ドンキーコングジュニア』を作っているときに、ドット画を作るアシスタントが欲しい、ってボクのいた開発一部のほうに話があって、お手伝いしたのがテレビゲームの仕事の始まりです。そうこうしているうちに、実際にゲームを最初から考えるようなこともやらせてもらえるようになりまして。ずいぶん勉強させていただきました。

――どんなふうにゲームを作られていたんでしょうか？

坂本　開発一部は規模も小さかったですけど、とにかくみんなで集まってアイデアを出してました。みんなが好き勝手に考えたのを最終的に横井さん（※4）がまとめて、ボクに振られるわけですよ。

――ほう。

坂本　横井さんがいっていたことを自分なりに解釈して、それをゲームとしてどう成立させるか、というカタチで。ドット画とか描いていても、カワイイとか、おもしろいとかいう要素は、自分の仕事の範囲で入れよう、と思うくらいで。ゲームを作るコトに対して、すごく**未熟なものの考えかたをしてたと思う**んですよ。正直いっちゃうと、お金をもらう手段に近かったと思うんです。

――じゃぁ、"お仕事"というカンジで。

坂本　はじめて自分がすごく責任の重いものを作っているんだと感じたのは、『ファミコン探偵倶楽部』（※5）なんですよ。まずおもしろいモノを作りたい、という情熱をすごく持てたんです。出来上がってからも評判がよくて。女の子のユーザーがバレンタインデーに手作りのチョコを送ってきてくれたんですね。「ゲームすごくよかったんで、みなさんで食べてください」いうて。それで**ガツンときまして**。自分らが作ったものが、**ヒトの気持ちを動かしているんだ**と思ったんです。

――なるほど。

坂本　それまでは自分が相手をしているのが**何十万人っていう意識がなかった**んですね。目が覚めました。最初のころは何も考えてなかったと思うんです。作ることになってるから作る。それが『ファミコン探偵倶楽部』以降は、自分が作りたいものはこうである、それに反応するヒトがいてそのヒトに自分が影響を与えている、っていうことを**自覚して作れるようになりました**。受け手をすごく意識してモノを作らんとダメや、と思いましたね。

――遊び手が楽しめる、っていう考えかた。

坂本　最終的には**思い出みたいなカタチで残ってくれるとうれしい**ですよね。

――『ファミコン探偵倶楽部』というのは、ひとつのターニングポイントなんですね。いまはゲームをされます？

坂本　ほとんどしないですね。自分がやったゲームってほんとに少ないんですけど、最初に衝撃を受けたのは、ファミコンの『スーパーマリオブラザーズ』。

――どのへんが？

坂本『スーパーマリオブラザーズ』は、ボクの中でその**当時考えていたゲームの枠を超えてた。足だけが見えてるなんて**、ボクの当時のモラルでは許されなかったんです（笑）。あと唯一ゲームを自分の遊びとしてやったのが、**『風来のシレン』**。

――ほう。

坂本『風来のシレン』は、スゴイ！　こんなゲームが作れれば、ボクは**いつ引退してもイイ**とまで思いました。**ゲームが生活の一部になる**というのはこういうことなのか、と身を持って感じました。じつは『風来のシレン』が『カードヒーロー』を作るきっかけになったんです。

――通じるモノがありますね。

坂本　そうですか？！　そういうモノになっているんだったらもう、**バッチリ**。

――ところで『カードヒーロー』をいまでもプレイされていますか？　ほかに好きなゲームはどんなものが？

坂本　たまにしますね。とりあえず、いろいろ課題も残ってるし。好きなゲームは糸井さんの『MOTHER』ですね。ボクがクリアーした数少ないRPGのうちの2本が『MOTHER』と『MOTHER2』。

――『MOTHER』はどのへんが好きですか？

坂本　**やっててギスギスしない**でしょ。大らかなところがいいですね。あってもなくてもいいモノが、ゲームの中にあるのがいいんじゃないかな。**余裕がありますよね**。

――『カードヒーロー』では反響とかはありますか？

※4　横井軍平氏
かの『ゲームボーイ』、『ゲームウォッチ』、『バーチャルボーイ』など歴代任天堂ゲームハードの生みの親。任天堂を退社してゲーム制作会社こと（古都）を設立するが、ワンダースワンの牽引ソフトとなった『GUNPEY』の開発途中で不慮の交通事故のため他界。享年56歳。

※5『ファミコン探偵倶楽部』
1988年に発売された。本格推理アドベンチャーゲーム。つぎつぎと起こる殺人事件をプレイヤーが解決してゆくというもの。ファミコン・ディスクシステムで3作が発売され、1999年に第四作『うしろに立つ少女』のリメイク版がニンテンドウ・パワーで発売された。

© 1989, 1998 NINTENDO

坂本　『カードヒーロー』ではチョコレートを送ってきてくれた！ とかはないですね（笑）。ホームページ（※6）のほうに励ましのおたよりをもらったりとか。

――記憶に残ったとか、印象の強いおたよりは？

坂本　「善」が「悪」をこらしめるといったゲームや映画が多い中、まったく「悲鳴」の聞こえない、**いい意味での平凡なストーリー**ですね、という内容のメールをいただいたのがうれしかったです。あと子供っぽい文章だけど、一生懸命「おもしろいんです」っていう気持ちを伝えてくれようとしているメッセージとかね、うれしいです。**励まされてます。**

――『カードヒーロー』の続編は出るんですか？

坂本　やりたいとは思ってるんですよ。でもつぎはどういうカタチにするべきか、自分らの中で整理できてないんですね。**広げかたひとつで違うモノになってしまう**ような危うさもありますし。ただカードの種類を増やすだけでいいのかというと、そうでもないだろうし。本当に『カードヒーロー』のゲームを拡張させるっていうのは、**将棋のコマの種類を増やすような**感覚があるんで、かなり慎重にやらないと、と思ってます。

――そうですよね、ゲームとして完成されているだけに難しいでしょうね。インターネットのホームページとかを見ていて思うのは、『カードヒーロー』みたいなゲームですら、急いで遊ばれちゃうということ。言い換えれば消費のための対象物になってるのか、って悲しくなることがあるんですが。そのへんって、どうお感じになります？

坂本　みんなのコメントが、すごくイマっぽいんですよ。昔ニフティが盛んだったころは暗黙の了解があって、「ここからはネタがバレないように改行します」みたいに**情報を自分たちでコントロールしてた**んですね。でも最近は、ストレートに「モーガンの出しかた教えてください」って聞く。それにすぐ答えが書き込まれていく。もちろん、意地でもそういう情報には頼らない！ っていうヒトもいるわけですから遊びかたはヒトそれぞれでいいんでしょうね。ただ作った側としては**ゆっくり味わって遊ぶ**ほうが楽しいんじゃないかなー、って思いますね。

――通信対戦をやってないような気がするんですよね。

坂本　たぶんそうです。あれだけネットでは盛り上がっていても、まわりにやっているヒトがいないというおたよりをいただきますし。だから人間との対戦はそんなにやってもらってない感じがしますね。相手が少ないのか、**負けるのが悔しいからなのかわからない**ですけど。

――本当はどんどん対戦をしてもらいたいですよね。

坂本　対人戦っていうのは全然違うモノですから。コンピューターが絶対しないことがあるんですよ。そこが『カードヒーロー』に限らず、対戦とひとり遊びの違いですね。ひとり遊びは暇つぶしかもしれないけれど、対戦の場合そうはいかないですから。**勝ちたいと思えば本気でやるしかない**。それがゲームのおもしろさだと思うんですけど。

――そうですね。ちなみにいま坂本さんがいちばんしてみたいことはなんですか？

坂本　……聞かれてすぐに答えられない自分が情けないような気もしますね（笑）。何がしたいんやろ？ ……これは答えにならないかもしれへんけど、自分としては『カードヒーロー』ができてひとつの**夢が叶った気がするんです**。やっぱり『カードヒーロー』って自分が作ってみたいモノであり、自分が遊びたいモノであり、ヒトに遊んでもらいたいモノになったので、そういう意味でゲームとしてはひとつ**自分なりの答えが出せた**、って思っています。あとは映画っていうものを作ってみたいなあ（笑）なんてね。

――どんな映画ですか？

坂本　とくにないんですよ。漠然と。ただ『ファミコン探偵倶楽部』って映画のマネみたいなモノじゃないですか。**あれはゲームというべきではないような気がしてる**んです。映像と音楽とシナリオと演出がある。すごく映画を作っているようなカンジがありまして。それが忘れられないのかなぁ。

――けっこう意外ですね。

坂本　そのときどきの興味にしたがってきたので、ゲームだけが生涯の仕事とは思わないんですね。ただ自分のやるべきこととしてゲームを作ってきて、結果として『カードヒーロー』ができたっていうのは、自分なりの**ひとつの区切りみたいなもの**ですね。

――そんなに『カードヒーロー』は大きい？

坂本　やっぱり大きいですね。作ってみて自分自身として手応えがあるモノになったというのは。たぶんこれまでのボクはクリエーターと名乗れる人種じゃなかったんですよ。自分で思うにはアレンジャーだったんです。でも『カードヒーロー』ができて、自分は**ゲームを作る仕事をしてるんだと思えた**んです。そういう意味で大きいですね。作っていく以上、**胸を張れるモノがやっぱり欲しかった**ですからねえ。

――すごくうらやましいですね。大勢のヒトが坂本さんのつぎのゲームを遊んでみたいって思うでしょうし。

坂本　どうなんでしょうね。自分で言うのもなんですけど、長いことゲームを開発するという仕事をやっていながら、いまごろになってやっとゲームを作ったという気持ちになったという人間が、つぎに作るモノというのはかなり難しいと思いますね。やっぱり**ゲームっていう言葉がクセモノ**で、どこからどこまでがゲームって決めにくいじゃないですか。ボクとしては、ゲームじゃないものを無理矢理“アドベンチャーゲーム”とか呼ばなくてもいいやろな、という考えが強くて。つぎに作るものはどういうカテゴリーになるのか、というところから始まると思うんで、**ゲームを作るかどうかもわからない**です。もしかするとソフトっていうものじゃないかもしれないし、**カタチあるもの、とも言えない。**

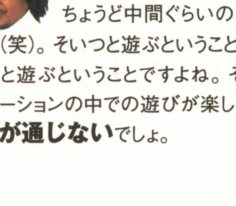
――それはなかなか。

坂本　逃げるつもりはないんですけど、**ゲームのスピリッツを受け継いだ何かちがうもの**、というのもひとつの可能性としてはありますし。つぎに自分から出てくるのがゲームなのか、オモチャなのか、カードなのか、ちょっとわからないですね。ただひとつ言えるのは、つねに自分も楽しんでいたいし、作り手も受け手も両方が楽しいものに“遊び”という言葉を使ってもいいかなと思うんですよ。

――ちなみに現在、坂本さんにとっての遊びというものはなんでしょう？

坂本　**子育てですね**（笑）。うちの子供がもうすぐ2歳になるんですけど、動物と人間のちょうど中間ぐらいのおもしろいところにいて（笑）。そいつと遊ぶということは、“動物としての人間”と遊ぶということですよね。その不完全なコミュニケーションの中での遊びが楽しいんですよ。**ウケ狙いが通じない**でしょ。

ボクはクリエーターではなくアレンジャーなんです



※6 ホームページ
任天堂公式の『カードヒーロー』ホームページ。坂本さん執筆の4コママンガやお得な情報満載。ページの上にある、オリジナルの広告が素敵です。アドレスはこちら。
http://www.nintendo.co.jp/n02/dmg/ahhj/news/index.html

――2歳だと、言葉は？

坂本　しゃべるんですけど、**意味がわからない**（笑）。何かを受け取って**「ありがとう」って言うと怒るんです**よ。それで「どうしたらええの」って返したら、**また怒る**。何をして欲しいのかわからない。これをうまく理解できれば攻略という遊びかな、と思ったりして。単に親バカを実践しているだけなんですけど、いまいちばん遊びっていうものを意識してやっているのが“子守り”なんですよね。**“子育て”じゃないところがミソ**なんですけどね（笑）。

――なにか遊びの原形があるんでしょうね。

坂本　じつは取材のお話をいただいたときに、あらためて“遊び”について**考えてみるとすごく難しい**なあ、と思ったんです。ゲームっていうモノにいろんな側面があるように、遊びにもいろんな側面がありますよね。**子供のころは何をしてても遊びっていう感じがしてた**んですね。でも大人になったら遊びってイメージは、あまりよくない。悪い遊びを覚えるとか、遊び人とか、なんかそういううしろめたいような意味でばっかり使っているでしょ。そういうことにあらためて気づきました。でも遊びって相手も自分も楽しくなって、**ハッピーになれたらそれが遊びってこと**なんじゃないでしょうかね。

――そういう気はしますね。何をするかというよりも、ココロの持ちようというか。でも考えれば考えるほどわからなくなるんですけどね（笑）。

坂本　何か答が欲しい気がしますけどね。まあボクらの仕事は遊びを提供することだと思うんで。『カードヒーロー』は遊び道具というか**遊びを生み出すキッカケになってほしい**と思います。そこにはやっぱり**みんな楽しくなれるとイイなあ**、という意味も入っている。だから作っているヒトも遊んでくれるヒトもみんな幸せだとイイですよね（笑）。

――みんな幸せ、ってすごくイイですよ。本日はありがとうございました。

インタビュアー／編集部　田原誠司、加藤克明、堤俊浩
2000年3月29日 京都・任天堂本社にて収録

クロストーク連載

あ そ ぶ の う み そ

そ の は ち

さかもと**坂本 賀勇**よしお

任天堂株式会社 開発第一部課長代理。おもな作品は『ファミコン探偵倶楽部』、『メトロイド』シリーズ、『カエルが為に鐘は鳴る』など。最新作の『カードヒーロー』が10万本を突破し、今世紀最後の名作との呼び声も高い。1959年奈良県生まれ。

64+ MONTHLY DATA

2000.07

売り上げ TOP10

●集計期間● 2000年4月3日〜2000年4月30日

1 ↗ − NEW

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

任天堂
2000年4月27日
5800円
7800円(メモリー拡張パック付き)

314,044本 累計314,044本

集計期間が発売日からの4日間だけなのに見事第1位に輝いた『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』。今回のリンクは、さまざまな仮面をかぶって大冒険をくり広げるぞ。

2 ↘1

星のカービィ64

任天堂
2000年3月24日
6800円

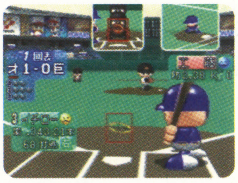
114,382本 累計461,968本

最大で4人同時プレイができるミニゲームも用意されているのだ。どれもシンプルで簡単なゲームばかりなので、初めての人もすぐに楽しめること間違いなし！

3 ↗ − NEW

実況パワフルプロ野球2000

コナミ
2000年4月29日
7800円



99,621本 累計99,621本

『実況パワフルプロ野球』シリーズ最新作がついにニンテンドウ64で登場だ！ 前作までの豊富なモードはそのままに、選手の細かな能力差がわかるようになった。

4 →4

パワプロクンポケット2

コナミ
2000年3月30日
4500円

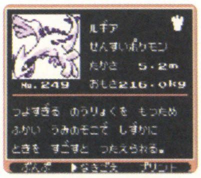
76,213本 累計152,149本

ニンテンドウ64版も発売され、ますます盛り上がってきた『パワプロクンポケット2』。練習を行い、筋力や技術ポイントを稼いで最強のプロ野球選手を育成しよう。

5 ↘2

ポケットモンスター 金・銀

任天堂
1999年11月21日
各3800円



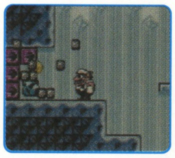
67,257本 累計5,305,955本

今回のポケモン放送局には、どうぐの逆引きリストがのってるよ。ほしいどうぐが、どこで手に入るか一目でわかる、とっても便利なリストです。切り取って使おう！

※売り上げTOP10は、ニンテンドウ64、ゲームボーイ、スーパーファミコンの販売数を同一の条件のもとに集計したものです。左から今月の順位、先月の順位、タイトル、推定販売本数、累計販売本数、ジャンル、プレイ人数、メーカー名、発売日、価格(税別)を表しています。累計販売本数の色は、緑が10万本以上、オレンジが50万本以上、赤が100万本以上を表しています。

6 NEW ↗-
遊戯王モンスターカプセルGB
コナミ 2000年4月13日 4500円
63,376本
累計63,376本

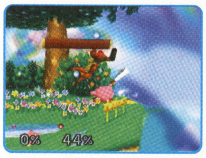
7 ↘6
ワリオランド3 不思議なオルゴール
任天堂 2000年3月21日 3800円
56,113本
累計150,022本



8 NEW ↗-
メタルギア Ghost Babel
コナミ 2000年4月27日 4500円
33,202本
累計33,202本

9 ↗-
ドンキーコング64
任天堂 1999年12月10日 7800円
27,687本
累計718,572本

10 ↗-
ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ
任天堂 1999年1月21日 5800円
20,673本
累計1,435,080本



読者が選ぶニンテンドウパワー書き換え希望ソフトTOP10

1	ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	12.2%
2	風来のシレンGB～月影村の怪物～	11.7%
3	ポケットモンスター(金・銀)	11.4%
4	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	10.9%
5	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	10.7%
6	ポケットモンスター(赤・緑・青・ピカチュウ)	10.2%
7	ゲームボーイドラゴンクエストI・II	9.7%
8	ドラゴンクエストVI 幻の大地	8.4%
9	魔界塔士SA・GA	7.4%
10	星のカービィスーパーデラックス	7.1%

●集計期間● 2000年4月8日～5月8日

今月のピックアップ ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～

エニックス 1998年9月25日 4900円

『ドラゴンクエストIV』に登場したテリーが、姉のミレーユを捜す旅をするRPG。冒険の途中で仲間になったモンスターを操って、襲いくるモンスターと戦っていこう。戦闘は『ドラゴンクエスト』シリーズでおなじみのコマンドシステム。テリーの指示する作戦に従って戦ってくれるぞ。戦闘に勝利し、レベルアップを重ね、最強のモンスターを作るのだ。

読者が選ぶ期待の新作 TOP10

1	不思議のダンジョン 風来のシレン2～鬼襲来！シレン城！～(N64)	21.7%
2	MOTHER3 豚王の最期 (N64)	19.2%
3	マリオストーリー(N64)	18.1%
4	バイオハザード0(N64)	14.2%
5	スターオーシャン ブルースフィア(GB)	6.7%
6	ファイアーエムブレム64(N64)	5.8%
7	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～(GB)	5.3%
8	パーフェクトダーク(N64))	4.1%
9	真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」「黒の書」(GB)	2.5%
10	不思議のダンジョン 風来のシレンGB2(GB)	2.2%

●集計期間● 2000年4月8日～5月8日

ニンテンドウパワー書き換え TOP10 (スーパーファミコン)

1	ファイアーエムブレム トラキア776	任天堂
2	スーパーマリオコレクション	任天堂
3	ピクロスNP Vol.7	任天堂
4	スーパーマリオワールド	任天堂
5	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	任天堂
6	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	チュンソフト
7	ドカポン3・2・1～嵐を呼ぶ友情～	アスミック
8	MOTHER2 ギーグの逆襲	任天堂
9	スーパーボンバーマン3	ハドソン
10	ファイアーエムブレム 紋章の謎	任天堂

●ニンテンドウホームページより4月分

ニンテンドウパワー書き換え TOP10 (ゲームボーイ)

1	スーパーマリオブラザーズデラックス	任天堂
2	星のカービィ2	任天堂
3	ゼルダの伝説DX	任天堂
4	星のカービィ	任天堂
5	メトロイド2	任天堂
6	メダロット(カブトバージョン)	イマジニア
7	スーパーマリオランド3 ワリオランド	任天堂
8	ボンバーマンGB3	ハドソン
9	スーパー桃太郎電鉄2	ハドソン
10	ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠	エポック社

●ニンテンドウホームページより4月分

※読者が選ぶNP書き換えTOP10と期待の新作TOP10は、ファミ通64+のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。なお、右の数字は全解答数を100%としたときの割合で表しています。

マンスリーニュース&トピックス

EVENT イベント

速報!米国発世界最大規模のゲームショー"E3"開催!!

5月11〜13日(現地時間)、アメリカ・ロサンゼルスで世界最大のゲームショー"E3(Electronic Entertainment Expo)"が開催された。会場では、直前に米国での発売が発表されたプレイステーション2や、マイクロソフト社の家庭用ゲーム機X-Boxなどが出展され、注目を集めていた。

そして気になる任天堂ブースはというと、『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』やポケモン関連のソフトなどを中心に数々の新作が並び、なかなかの盛り上がりだったのだ。次号では、編集長であるバカタール加藤が自らロスへ出向いて取材を行った、E3の特集記事をお送りする予定だぞ!

⬆巨大タペストリーと仮面のオブジェが任天堂ブースへの来場者をお出迎え。

⬆任天堂(写真左上)、SCEA(右上)、マイクロソフト(左下)、セガ(右下)の各社のブース。E3は業者向けの見本市で、一般の人は入場できないのだが、それでも巨大なコンベンションセンターが狭く感じられるくらいの人の多さだったのだ。

アメリカで発売予定のおもなニンテンドウ64用ソフト

- ポケモン・パズルリーグ
- バンジョー&トゥーイ
- パーフェクトダーク
- Hey you! Pikachu!(『ピカチュウげんきでちゅう』)
- ミッキーズ・スピードウェイUSA
- スタークラフト64
- エターナルダークネス
- コンカーズ・バッド・ファー・デイ
- ペーパーマリオ(『マリオストーリー』)
- カービィ64
- マリオテニス
- メガマン64

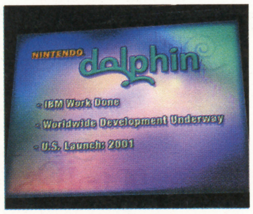
⬅当然だけど、ピカチュウには英語で話しかけていた。

⬅日本未発表のポケモンの新作が早くも遊べたのだ。

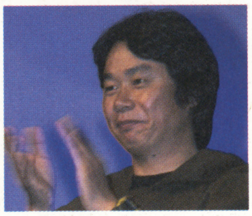
⬅レア社のソフト『バンジョー&トゥーイ』の一場面。

えッ、宮本さんが『ムジュラ』の陰で暗躍!?

E3の前日に行われた任天堂のカンファレンスでは、残念ながらゲームボーイアドバンスやドルフィンについての発表はなかった。その中で、客席にいた謎の仮面の集団が舞台に上がってズラリと並ぶという一幕があった。その中のひとりがお面を取ると、現れたのはなんと宮本氏!「『ムジュラの仮面』ではプロデューサーという役割に徹していたので、楽させてもらいました。余った時間で何をしていたかは、皆さんのご想像にお任せします」と謎めいたコメントをすると、会場が大きくどよめいたのだ。一日も早くタイトルを発表してほしいよね!



⬅アメリカではドルフィンは2001年の発売を予定。



⬅正体が宮本氏だとわかり、大きな拍手が巻き起こった。

News Headline
2000-04-11〜2000-05-10

04-11 ●リスなどの着ぐるみを着て女子中学生に声をかけ、淫らな行為をしていた静岡市の26歳の会社員が淫行の疑いで逮捕される

04-12 ●インターミラノのFWロナウド、イタリア杯の決勝である対ラツィオ戦で古傷の右ひざじん帯を断裂

04-13 ●阪神が対巨人戦で通算600勝を記録
●深田恭子、主演映画「死者の学園祭」(8月公開予定)撮影中に過労による貧血でダウン

04-15 ●巨人軍の清原和博内野手が婚約発表。相手は元セブンティーンクラブの木村亜希さん

04-16 ●中央競馬第60回皐月賞はエアシャカール(武豊騎手)が優勝
●モーニング娘。が主演映画の撮影で参加した「ひたちなか全国少女駅伝大会」で51チーム中38位で完走
●松本仁志と中居正広主演のテレビドラマ『伝説の教師』、第1回目放送で26.1パーセントの視聴率を記録(ビデオリサーチ調べ)

04-17 ●佐渡トキ保護センターで飼育されている中国トキの雌ヤンヤンが3個の卵を産卵

04-18 ●木村拓哉と工藤静香、種子島旅行から帰京。人目をはばからずに腕を組むなどアツアツぶり

04-19 ●新日本プロレスの福田雅一選手が内出血のために死亡。14日の試合で頭部を強打したことが原因か
●JR沼津駅の駐輪場で女子高生が刺殺された事件で、27歳の交際相手の男性を殺人容疑で逮捕
●宇多田ヒカルの新曲『Wait & See 〜リスク〜』が発売初日で130万枚の売り上げ
●タレントの奥菜恵、都内で暴漢の男性に襲われ全治5日の打撲傷を負う

04-20 ●米国際貿易委員会(ITC)、日立製作所の半導体製品や同製品を組み込んだドリームキャストが、米半導体会社ラムバス社の特許権を侵害しているかどうかの調査開始を決定

04-21 ●アイドルユニット、モーニング娘。の新メンバー公開。12〜26歳の11人構成となる
●広末涼子、ラジオで「さげまん」発言

04-22 ●サッカーのイングランド・プレミアシップで、マンチェスター・ユナイテッドがリーグ2連覇
●宇多田ヒカル初の全国コンサートツアー「BOHEMIAN SUMMER」のチケット7万1000枚が1時間半で完売

04-23 ●F1イギリスGP決勝で、D.クルサード(マクラーレン)が2年連続優勝
●K-1 THE MILLENNIUM、極真空手世界王者のフランシスコ・フィリォがジェロム・レ・バンナにわずか122秒でKO負け

04-24 ●人気アイドルグループV6の森田剛とテレビ朝日の社員が、強姦罪などで刑事告訴される

読者の皆さんは、ゴールデンウイークはどんな過ごしかたをしたでしょうか？ どこかに旅行に出かけたり、毎日テレビゲームで遊び放題、なんて人もいたりして。そんな合間にも、いろんなニュースが飛び込んでくるものなんです。

INFORMATION 情報

ロビン・ウィリアムズ氏と『ゼルダ』の意外な関係!?

TBS系列で放映中の情報バラエティー番組『はなまるマーケット』（月〜金・朝8時半〜）でのお話。5月2日（火）放送分の「はなまるカフェ」のゲストとして、俳優のロビン・ウィリアムズ氏が出演した。このコーナーでは、ゲストが自ら撮影した写真を披露するのだが、そこで出たのが、なんとゼルダ姫の写真！ じつは、氏の長女はゼルダちゃん（10歳）という名前で、長男のザック君が『ゼルダの伝説』の大ファンであり、「生まれてくる妹に"ゼルダ"と名づけてほしい」という希望でつけられたのだとか。ゲームを通じて子供の名づけ親になるとは、宮本さんも予想だにしなかったんじゃないかな!?

⬆司会進行役の薬丸裕英さんと岡江久美子さん、そして通訳の戸田奈津子さんと談笑するロビン・ウィリアムズ氏。

⬆"#2 PRODUCTION"というタイトルでロビン氏が紹介したのが、このゼルダ姫の写真だったのだ。

アンドリューNDR114

●'99年・アメリカ　●2時間11分
●監督：クリス・コロンバス
●出演者：ロビン・ウィリアムズ、サムニール、エンベス・デイビッツほか

そう遠くない未来の話。アメリカ郊外にあるマーティン家に、1体の家庭用ロボットが届く。"アンドリュー"と名づけられたロボットは、一家の人々との交流を通じて"人間になりたい"と強く願うようになる。長い年月を経て、アンドリューは部品などをすべて人工臓器にし、さらに人間に近づく決意をしたのだが……。

⬆日劇プラザほか、全国東宝洋画系にて絶賛公開中。ぜひ見るべし！

© 1999 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES INC. ALL RIGHTS RESERVED.

SCOOP スクープ

『ぬし釣り64』CM撮影取材

5月26日にビクターインタラクティブソフトウェアから発売される『ぬし釣り64〜潮風にのって〜』。そのテレビCM撮影現場におじゃましたぞ。シリーズ最新作となる本作では、ハワイでの釣りが楽しめることもあって、そのイメージに沿ったCMになっていたのだ。この中でハワイアン女性を演じるナイスバディの女性は、CMにテレビに大活躍中の北沢まりあさん。撮影は深夜まで及んだにもかかわらず、素敵な笑顔で頑張っていたのだ。この『ぬし釣り64〜潮風にのって〜』のテレビCMは5月下旬にオンエアーされる予定。要チェックだ！

⬅共演の子供たちとの息もピッタリ。

EVENT イベント

日米『ポケモン』の歌姫が顔合わせ

4月22日、東京・日本橋の「ポケモンセンタートーキョー」でのミニイベントに、昨年全米公開された映画『ポケモン・ザ・ファースト・ムービー』のサントラの『Don't Say You Love Me』でデビューした、女性デュオ「M2M（エム・トゥー・エム）」と、声優の松本梨香さんが出演。会場には多数の親子連れが詰めかけ、M2Mの美しい歌声や松本さんとのトークショーを楽しんでいた。来日は2度目というM2Mのふたりも、イベント終了後にポケモンセンターでグッズを買い求めて大はしゃぎ。日米歌姫の共演は大成功に終わったのでした。

⬅当日は、M2Mの生の歌声も聞けたのだ。

HAPPENING 事件

欧州で任天堂が違反行為？

欧州委員会は4月28日、欧州連合（EU）でのゲーム関連商品の流通に関して、任天堂と、同社製品の輸入販売業者7社を独占禁止法違反の疑いで正式に調査を行う、と発表した。これは、任天堂や輸入業者が、自社ルート以外のソフトやハードの輸出入を禁止し、意図的に価格をつり上げていた可能性がある、とするもの。任天堂の広報は「現時点で詳細が不明なので、コメントは控えたい。欧州委の書状を見て対応策を検討する」とコメント。ややこしい話はともかく、一刻も早く解決して、ヨーロッパのユーザーが手軽にゲームを楽しめる状況にしてほしいね。

04-25
●4月20日に横浜で発生し、身代金3000万円を要求していた小学校2年生の男児誘拐事件が無事解決
●日本相撲協会、今年1月の元小結板井の「幕内力士18人が八百長をやっている」などという発言を完全否定。一連の八百長疑惑に終結宣言を出す
●30年余りの歴史を持つ東京・渋谷の小劇場「ジァン・ジァン」が閉館
●'92年バルセロナ五輪の柔道金メダリストで、世界選手権を3度制した古賀稔彦が現役引退を表明

04-26
●韓国での日本代表―韓国代表のサッカー国際親善試合は0-1で日本が敗退

04-27
●コナミがタカラの筆頭株主となり、資本提携を結ぶ

04-28
●イタリア・セリエAのACヴェネチアに所属する名波浩が今季限りで同チームを退団

04-30
●中央競馬第121回天皇賞（春）はテイエムオペラオー（和田竜二騎手）が快勝

05-01
●他人のIDとパスワードを無断使用し、インターネット上でゲームをしたとして、都内の会社員が不正アクセス禁止法違反の疑いで逮捕。同容疑者から情報を得てゲームをした大阪府の中2男子も補導
●WBC、IBF世界ヘビー級タイトルマッチ12回戦（マディソンスクエアガーデン）で、チャンピオンのレノックス・ルイスが挑戦者のマイケル・グラントに2回2分53秒でKO勝ちし、タイトル防衛に成功
●二輪ロードレース世界選手権シリーズ第4戦スペインGP決勝の500ccクラスは、K.ロバーツ（スズキ）が優勝

05-02
●64歳の主婦を刺殺した愛知の高3男子、殺人容疑で逮捕。動機は「人を殺す経験をしたかった」と供述

05-03
●西鉄定期高速バス「わかくす号」が乗っ取られ、乗客の女性ひとりが刺殺される。犯人は17歳無職の少年で、動機は「有名になりたかったから」

05-04
●競走馬のハイセイコーが死亡。年齢は30歳2ヵ月
●インターネットオークションで「プレイステーション2を売る」と偽り現金をだまし取ったとして、東京都のフリーアルバイターの男性が逮捕。被害総額は700万円相当

05-06
●第126回ケンタッキーダービーでフサイチペガサス（K.デザーモ騎手）が優勝。日本人所有馬としては初の快挙

05-07
●中央競馬第5回NHKマイルカップはイーグルカフェ（岡部幸雄騎手）が制する
●F1スペインGP決勝で、M.ハッキネン（マクラーレン）が優勝、総合順位で2位に浮上

05-08
●中国トキの雌ヤンヤンが産んだ卵3個のうち1個がふ化

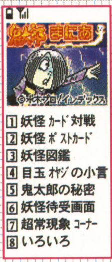
05-10
●声優の塩沢兼人氏が自宅の階段から転落し、脳挫傷で死去。46歳
●『ドラゴンクエストVII』が4度目の発売延期を発表、8月26日発売予定に

いまや携帯電話は、“話す”から“使う”へと利用目的が変化している。なかでも、サービスの充実ぶりがすごいのがｉモード。今回は、そのｉモードで遊べるゲームをピックアップしたぞ。

TOPICS トピックス

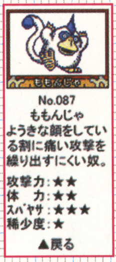
生活密着型ｉモードは携帯ゲーム機のライバルとなったか？

“ｉモード”とは、NTTDoCoMoが行っている、携帯電話によるデータ配信サービスのことで、初期は銀行への振り込みなどのサービスが中心だった。2000年4月現在の加入者数は600万件以上。そのｉモードのゲームの配信サービスは、携帯電話ならではの機能を活かしたオリジナリティあふれるものから、家庭用ゲーム機でもおなじみのタイトルまで、単なるヒマつぶしとは呼べないラインアップなのだ。



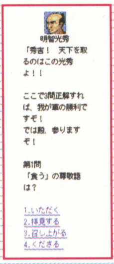
インデックス
鬼太郎まにあ
月額200円

「ゲゲゲの鬼太郎」のキャラクターを使ったカードバトル“妖怪カード対戦”で妖怪を倒し、全60種類の妖怪を集める。このほかにも「さくま式スゴロク」のシリーズ第2弾「奥の細道」（月額150円）など、コンテンツは盛りだくさん。



エニックス
ドラゴンクエストNET カードのほこら
月額100円

冒険に出てモンスターと戦い、カードを集めよう。集めたカードは、友だちどうしや“のみの市”で売買することが可能。また、カジノゲームでゴールドやレアカードが当たる「グランカジノ」（月額100円）もあり、『ドラクエ』の世界観を満喫できるぞ。



カプコン
クイズ！ 天下統一
月額300円

4人の武将からひとりを選び、15のジャンルと2000問以上用意されたバラエティーに富んだクイズを答え、各地方を平定しよう。ちなみにカプコンでは、月額300円で有料コンテンツ全体を楽しむことができるので、かなりお得なのだ。

コナミ
パワプロクンケイタイサクセス
月額300円

おなじみの『パワプロ』のサクセスモードがモードに！ 見事プロテストに合格すれば、家庭用ゲーム機で使えるパスワードがもらえるぞ。さらに、活躍中のプロ野球選手の最新データをリアルタイムで配信するサービスを予定している。

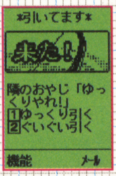
ナムコ
ナムコｉランド
月額300円

「ナムコiランド」では、「ダービークイズマイドリームホース」（写真）など、業務用として人気を博した4種類のゲームが楽しめるぞ。また、ナムコの歴代ゲームのBGMやSE（効果音）がダウンロードできる「メロキャラ」（月額300円）などがある。

タイトー
iノベル 電車でGO!
月額200円

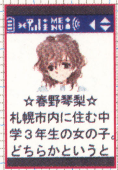
選択肢を選ぶと物語が進み、さらにシナリオも変化する小説感覚のゲーム「iノベル電車でGO！」。また、ZUNTATAの編曲・責任監修で無料で提供される「ゲーム着メロ」や、連続10問正解でオリジナル待受画面がもらえる「クイズシアター」がある。

ドワンゴ
釣りバカ気分
月額300円

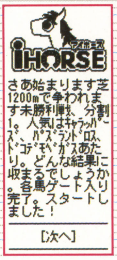


釣りスポットと竿を選び、ひたすら待つ。魚がかかると、なんと携帯に呼び出しがかかるのだ。最新のコンテンツは、キノコ狩りに出かけて食べたり収集したりする「ドキパクきのこ!?」（月額200円）で、どちらもとにかくユニークなゲーム。

ハドソン
メールドラマ 北へ。
月額300円

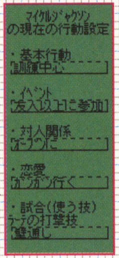


ドリームキャスト用ソフトをベースに、iモードならではの仕掛けが施されたゲームだ。8人（5月配信は4人）の女の子から選んだひとりとメールをやり取りして、仲良くなっていこう。親密になると、女の子から告白メールが届くことも!?



バンダイ
i HORSE
月額300円

馬を生産・調教してレースに参加させ、ほかのプレイヤーと競い合う「iHORSE」をはじめ、バーチャルメール恋愛ゲーム「Mailで恋して♥」（月額300円）、ゴルフゲームの「サクッとゴルフ」（月額200円）など、豊富なラインアップが揃っている。



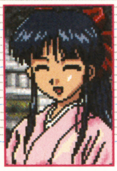
リバーヒルソフト
分身生活ｉワーネバ～バース連邦国物語～
月額300円

自分の分身である“マイキャラ”を設定し、架空の国・バース連邦国に移住させよう。簡単な指示を出すだけで、マイキャラは自分の代わりにさまざまな体験をしてくれるぞ。もうひとりの自分の人生物語を楽しむことができるゲームなのだ。

ｉモードがゲーム業界のカギを握る

この記事を読んで、「自分にはテレビゲームがあるし、携帯電話なんて持ってないから関係ないよ」なんて思ってる読者もいるかもしれないが、iモードでのゲーム配信サービスから目を離してはいけない。というのは、今後の家庭用ゲーム機においては、通信を利用したソフトが増えていくはず。どんな形で不特定多数の相手と交流するか、そして最新情報を定期的に更新・配信できるかなど、一般に広く普及しているiモードでの成功のポイントは、間違いなく家庭用ゲーム機にもフィードバックされるはずだからだ。ハードの能力に大きな制限のある携帯電話だが、『釣りバカ気分』のような、ユニークなアイデアを利用したiモード専用のコンテンツがいくつも登場しているのである。ハードの性能に勝る家庭用ゲーム機であれば、通信機能をフルに活用したいままでにないタイプのソフトの出現も、大いに期待できるというものだろう。

セガ
サクラタイセン ケイタイクラブ
月額300円



『サクラ大戦』情報をいち早く入手できる「帝劇週報」（無料）、キャラクターの表情や衣装を変えて待受画面に設定できる「帝国ブロマイド」、「サクラクイズ大戦」などのゲームというように、ファンには嬉しいコンテンツが揃っている。

エンターブレイン
ファミ通.com
月額200円

ゲームやエンターテインメントの総合的な情報を提供するiモードサービスの代表として、ファミ通グループがお届けする「ファミ通.com for iモード」を紹介。週刊ファミ通本誌の新作ソフトクロスレビューや発売スケジュールなども見られるぞ。

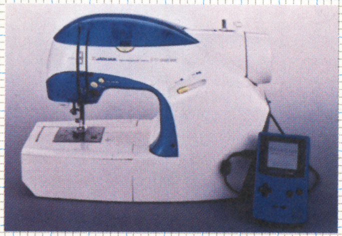
© 水木プロ／インデックス © CAPCOM © ENIX © 2000 KCEO © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1996, 2000 © RED 1996,2000 © TAITO CORP. 2000 © 1999/2000 DWANGO Co., Ltd. All rights reserved. © NAMCO LTD. © BANDAI 1999 © HUDSON SOFT 1999/2000 © RED 1999/2000 イラスト: NOCCHI(RED) © 2000 Riverhillsoft Inc. © ENTERBRAIN, INC.

先取り Next Month & Another Information

今月は、ちょっとユニークな実用品から、思わずゲットしたくなっちゃうポケモン関連グッズまで、新たに登場するアイテムを用意したぞ。

ゲームボーイ＋ミシン＝"ヌ・エル"

（株）ジャガーインターナショナルコーポレーションの「nu・yell（ヌ・エル）」は、ゲームボーイカラーを通信ケーブルで接続し、縫い模様や文字など合計302種類の情報と3024種類のパターンデータが入った専用カートリッジを使うことにより、簡単にソーイングが楽しめる家庭用ミシンなのだ。さらに、9月には刺しゅうもでき、人気キャラクターの刺しゅうパターンが専用カートリッジに入った製品「nuotto（ヌオット）」の発売も予定されているぞ。一家に一台いかが？



←専用カートリッジは同梱されるが、ゲームボーイカラー本体は別売。ちなみにお値段は5～6万円程度（税別）となる見込み。

問い合わせ先 フリーダイヤル：0120-817-340

家族で楽しめるポケモンのモノポリー

世界でもっとも愛されているボードゲームのひとつ『モノポリー』。その定番のおもしろさに、ポケモンをゲット・トレード・バトルするという新しい楽しさを融合させたのが、トミーから発売中の『モノポリー　ポケットモンスター』だ。地名がポケモンバージョンになっているほか、ポケモンの世界観に合わせた専用ルールが採用されている。もちろん、モノポリーならではのプレイヤーどうしの奥深い駆け引きは健在だから、親子揃って楽しむことができるぞ。

←"家"が"ポケモンセンター"になるなど、アレンジが加えられているのだ。『モノポリー ポケットモンスター』価格：2980円（税別）

劇場版ポケットモンスター、ついにDVD化！

'98年夏に日本で封切られ、昨秋にアメリカで、さらに今年4月にヨーロッパで公開、世界規模で子供たちを熱狂の渦に巻き込んだ『劇場版ポケットモンスター　ミュウツーの逆襲／ピカチュウのなつやすみ』がDVDで登場！　DVDならではの機能を活かし、全米公開版の英語音声と、日本語・英語字幕にも対応しているので、観るだけで英語の勉強になるかもね。さらに特典映像も入っているのだ。あの感動をもう一度、いや、何度でも味わいたい人は、ゲットするしかないでしょ!!

←『劇場版ポケットモンスター ミュウツーの逆襲／ピカチュウのなつやすみ』2000年6月23日（金）発売予定 価格：4300円（税別）

キミもジムバッジをゲットだぜ！

『ポケモン』のテレビアニメでは、サトシたちが各地のジムでジムリーダーと対決し、ジムバッジをゲットしているよね。そのストーリー展開にリンクするのがこの「ポケットモンスター　ジムバッジシリーズ」だ。第1弾は「キキョウシティジムバッジ」、第2弾は「ヒワダタウンジムバッジ」で、ジムリーダーやポケモンが刻み込まれ、リアルな質感を再現。そしてシリーズ第3弾以降は、テレビアニメ放映日の翌日にバッジが発売される予定となっているのだ。サトシといっしょにバッジをゲットだぜ！

←「ポケットモンスター キキョウシティジムバッジ」「ポケットモンスター ヒワダタウンジムバッジ」2000年5月26日（金）同時発売 価格：各580円（税別）

© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU　© HASBRO. INC.　© ピカチュウプロジェクト98

Monthly Calender

05-21 ～ 06-30

05-21(Sun)	F-1 WORLD GRAND PRIX 第6戦 ヨーロッパGP（ニュルブルクリンク）
	優駿牝馬（オークス）（芝2400メートル・東京競馬場）
05-22(Mon)	
05-23(Tue)	
05-24(Wed)	
05-25(Thu)	
05-26(Fri)	ぬし釣り64　潮風にのって（ニンテンドウ64）
	タイトーメモリアル CHASE H.Q.（ゲームボーイ）
	タイトーメモリアル BUBBLE BOBBLE（ゲームボーイ）
05-27(Sat)	コロシアム2000 東京ドーム 船木優勝×ヒクソン・グレイシー他
05-28(Sun)	東京優駿（ダービー）（芝2400メートル）東京競馬場
	二輪ロードレース世界選手権シリーズ 第6戦 イタリアGP（ムジェロ）
	東京優駿（ダービー）（芝2400メートル・東京競馬場）
05-29(Mon)	
05-30(Tue)	
05-31(Wed)	
06-01(Thu)	ピクロスNP Vol.8（ニンテンドーパワー）
06-02(Fri)	ポヨンのダンジョンルーム2（ゲームボーイ）
06-03(Sat)	
06-04(Sun)	F-1 WORLD GRAND PRIX 第7戦 モナコGP（モンテカルロ）
	安田記念（芝1600メートル・東京競馬場）
06-05(Mon)	
06-06(Tue)	
06-07(Wed)	
06-08(Thu)	
06-09(Fri)	ご金魚物語（ゲームボーイ）
06-10(Sat)	ビックリマン2000 チャージングカードGB（ゲームボーイ）
06-11(Sun)	二輪ロードレース世界選手権シリーズ 第7戦 カタルニアGP（カタルニア）
06-12(Mon)	
06-13(Tue)	
06-14(Wed)	
06-15(Thu)	ハンター×ハンター～ハンターの系譜～（ゲームボーイ）
06-16(Fri)	
06-17(Sat)	
06-18(Sun)	F-1 WORLD GRAND PRIX 第8戦 カナダGP（モントリオール）
06-19(Mon)	
06-20(Tue)	
06-21(Wed)	
06-22(Thu)	
06-23(Fri)	エキサイトバイク64（ニンテンドウ64）
06-24(Sat)	二輪ロードレース世界選手権シリーズ 第8戦 オランダGP（アッセン）
06-25(Sun)	宝塚記念（芝2200メートル・阪神競馬場）
06-26(Mon)	
06-27(Tue)	
06-28(Wed)	
06-29(Thu)	ミスタードリラー（ゲームボーイ）
06-30(Fri)	ダンジョンセイバー（ゲームボーイ）
	井出洋介の麻雀教室GB（ゲームボーイ）
	おじゃる丸 ～満願神社は縁日でおじゃる!～（ゲームボーイ）

STAFF on

発行人／編集人　浜村弘一
編集長　加藤克明
副編集長　宮川 隆
アートディレクター　村田順一
編集スタッフ　秋山 誠／堤 俊浩／中野岳人／渡邉 忍／藤原教弘／坂本達哉／高島 朗
制作スタッフ　宮本大輔
名誉師範　田原誠司

ライティング
大美賀隆
糸井重里のバス釣りNo.1決定版！　74
サカタカツミ
ゲームのハテナ　94
増田 厚
ポケモン金・銀64+放送局　99
チョップ
ゼルダの伝説　ムジュラの仮面　別冊付録
長尾 剛
おとなのためのポケモン講座　95
行谷則敏
DDF　80
百渓 曜
実況パワフルプロ野球2000　16

デザイン
Art of Think Tank ゾララスト　泉 隆則
ニンテンドウパワーソフトリスト　113
大西若葉
スターオーシャン・ブルースフィア　50
CORN FLAKES　林田貢司
真・女神転生デビルチルドレン　52
斉藤大助
糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！　74
プリグラフィックス
カードヒーロー道場　70
特集　ゼルダの伝説　ムジュラの仮面　別冊付録
ブルー　中村 治
実況パワフルプロ野球2000　16
パワプロクンポケット2　36
ポケモン金・銀64+放送局　99
プロペラアートワークス
ゲームのハテナ　94
おとなのためのポケモン講座　95
マッハ55号　小西忠明
マリオストーリー　44
DDF　80
ライトグラフィックス　能登伸治
特集　アドバンスNOW!　10
リーウェイスタジオ　岸本治恵
新作スクープ　58

フォトグラフ　スタジオアトム

イラストレーション
Art of Think Tank ゾララスト 泉 隆則
糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！　74
大西若菜
ゼルダの伝説　ムジュラの仮面　別冊付録
佐和健治
特集　アドバンスNOW!　10
たなかじゅんこ
秘密結社　ゲボゲボ団　88
西小野ゆうこ
ゲームのハテナ　94
姫野かげまる
ポケモン金・銀64+放送局　99
和六里ハル
ゴレムマイト・アフロ　104

制作進行　川合 昇／山本一正／藤田昇／伊藤美穂／中井優一
広告　増形幸夫／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／高橋利恵／田山麻子
PP部　伊勢哲也／今村吉修／平野修策
雑誌営業　後藤剛／酒井朋喜／堂前秀隆
製作購買　青木孝道
協力　任天堂株式会社

Present

応募券　番

点線をていねいに切り取って貼ってね。バカ総研へのネタやゲボゲボ団へのメッセージを書くと当たりやすいかも!?

ファミ通64+プレゼント

1 実況パワフルプロ野球2000
コナミ

3名

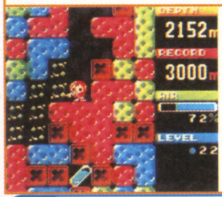
2 ぬし釣り64～潮風にのって～
ビクターインタラクティブソフトウェア

3名

3 ビックリマン2000 チャージングカードGB
イマジニア

3名

4 ミスタードリラー
イマジニア

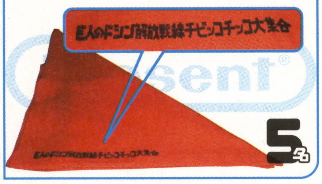


3名

5 カードヒーローバトラーキット
エンターブレイン

5名

6 ド解戦バンダナ
ランドネットDD



5名

希望の商品が決まったら、希望商品番号を記した応募券を官製はがきに貼り、住所、氏名、年令、職業（学年）、電話番号と本誌に対するご意見、ご希望を記入のうえ、下記のあて先までお送りください。

あて先
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン　ファミ通64+編集部
ファミ通64+7月号読者プレゼント係

応募締め切り
2000年6月3日(土) 消印有効
※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

©2000 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIHGTS RESERVED. (社)日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用　東京ドーム公認　©2000 Victor Interactive Software Inc. ©ロッテ/BP・小学館・テレビ東京・NAS ©2000 Imagineer Co.,Ltd. ©2000 1999 2000 NAMCO LTD.

まだまだ続く「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面」。攻略本にも負けない情報密度で来月も勝負するぞ。『パワプロ2000』は、イベントの完全データを掲載すべく解析中。最強のサクセス攻略をお届け!! 夏に向けて続々と明らかになった任天堂の新作『エキサイトバイク64』、『マリオテニス64』、『マリオストーリー』の続報や、新連載となった『ゴレムマイト・アフロ』もますますパワーアップ! 誰もがビックリするあんな付録や、こんな企画が、準備中なのだ！

8月号は6月21日(水)発売
特別定価550円

ファミ通64+アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分には、ファミ通64+へのご意見、ご希望などを書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆でぬりつぶしてください。⊂⊃からはみ出したり薄かったりすると、機械が読みとれない場合があります。はがきが折れ曲がっていたり汚れていたりしても読みとれなくなりますので、ご注意ください。また、マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいてもけっこうです。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

ファミ通64+ 7月号のアンケートにお答えください

1. ファミ通64+の7月号でおもしろかった記事はどれですか？ 下記の中から選んでください（いくつでも）。
2. 逆につまらなかった記事はどれですか？ 下記の中から選んでください（いくつでも）。

1	新作ゲームクロスレビュー	21	DDF
2	特集　アドバンスNOW!	22	全日本若林通信
3	徹底解析　実況パワフルプロ野球2000	23	バカタール総合研究所
4	徹底解析　パワプロクンポケット2	24	秘密結社ゲボゲボ団
5	新作スクープ　マリオストーリー	25	ゲエムバカ専門学校
6	新作スクープ　マリオテニス64	26	ゲームコロッセオ
7	新作スクープ　ロックマンX GB	27	ゲームのハテナ
8	新作スクープ　スターオーシャン・ブルースフィア	28	おとなのためのポケモン講座
9	新作スクープ　真・女神転生デビルチルドレン	29	真相クンと噂チャン
10	新作スクープ　エキサイトバイク	30	新・名作伝説
11	新作スクープ　バイオハザード0	31	ポケモン金・銀64+放送局
12	新作スクープ　風来のシレン2	32	ゴレムマイト　アフロ
13	新作スクープ　サクラ対戦GB	33	IN STORE NOW
14	新作スクープ　ぬし釣り64　潮風にのって	34	ニンテンドウパワーソフトリスト
15	新作スクープ　メダロット3	35	あそぶのうみそ
16	新作スクープ　がんばれ！ニッポン！オリンピック2000	36	64+ MONTHLY DATA
17	新作スクープ　その他のソフト	37	MONTHLY NEWS & TOPICS
18	カードヒーロー道場	38	とじ込み付録　特製シール
19	徹底解析　糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！	39	別冊付録　ゼルダの伝説　ムジュラの仮面
20	バリバリ禁断の秘技		

料金受取人払

世田谷局承認

131

差出有効期限
平成14年
3月31日まで
郵便切手は
いりません

郵便はがき

154-8736

（受取人）
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン

ファミ通64+編集部

ファミ通64+（ロクヨンプラス）7月号係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□	都道府県		
☎（　　）　―		Eメールアドレス		

本書に対するご意見・ご感想　ペンネーム　（匿名希望）

ファミ通64+ 7月号アンケート

エンピツで記入して下さい

①おもしろかった記事
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39

②つまらなかった記事
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39

③学年・職業
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

④持っているゲーム機
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

⑤ニンテンドウ64ゲームの購入数
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

⑥ゲームボーイゲームの購入数
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

⑦インターネット
1 2 3 4 5

⑧購読している雑誌
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

⑨ニンテンドウパワーの書き換え
1 2 3 4

⑩表紙について
1 2 3 4 5

⑪内容について
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

⑫付録について
1 2 3 4 5

⑬ニンテンドウパワー書き換え希望のゲーム

ゲームボーイ		スーパーファミコン	

⑭期待の新作ゲーム

---

③学校・学年、または職業を教えてください（ひとつだけ）。
1.小学校1年以下 2.小学校2年 3.小学校3年 4.小学校4年 5.小学校5年 6.小学校6年 7.中学1年 8.中学2年 9.中学3年 10.高校1年 11.高校2年 12.高校3年 13.浪人生 14.大学・短大生 15.専門学校生 16.会社員 17.自営業 18.専業主婦 19.フリーター 20.その他

④あなたが持っているゲーム機を教えてください（いくつでも）。
1.ニンテンドウ64 2.64DD 3.ゲームボーイカラー 4.ゲームボーイライト 5.ゲームボーイポケット 6.ゲームボーイ 7.スーパーファミコン 8.ファミコン 9.プレイステーション 10.プレイステーション2 11.ポケットステーション 12.セガサターン 13.ドリームキャスト 14.ビジュアルメモリ 15.ワンダースワン 16.ネオジオ 17.ネオジオポケット 18.ネオジオポケットカラー

⑤あなたがこの1年間に買ったニンテンドウ64のゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

⑥同じく、この1年間に買ったゲームボーイのゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

⑦あなたはインターネットをやったことがありますか？
（やったことがある人でEメールアドレスを持っている人は表面に記入してください）
1.ない 2.やってみたいとは思う 3.やったことはあるが頻繁にはやらない 4.頻繁にやっている 5.ホームページを持っている

⑧あなたがいつも読んでいる雑誌を教えてください(いくつでも)。
1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通ブロス 3.ファミ通PS 4. ファミ通DC 5.ファミ通Wave 6.その他のPS誌 7.その他のDC誌 8.Vジャンプ 9.電撃NINTENDO64 10.The 64 DREAM 11.ニンテンドウスタジアム 12.週刊少年ジャンプ 13.週刊少年マガジン 14.週刊少年サンデー 15.コロコロコミック 16.コミックボンボン

⑨あなたはニンテンドウパワーの書き換えシステムを利用したことがありますか？
1.ない 2.1回だけ 3.2回以上 4.システムをしらなかった

⑩表紙デザインについて教えてください。
1.ゲーム誌らしいすばらしいデザインだ 2.リニューアル前の64+誌よりもよくなった 3.可もなく不可もなく 4. リニューアル前の64+誌のほうがよかった 5.史上最悪のデザイン 6.その他

⑪本誌の内容について教えてください(いくつでも)。
1.ゲーム情報がくわしくていい 2.誌面が派手で興味をひく 3.記事の内容がわかりやすい 4.文字がよみやすい 5.攻略情報が役にたつ 6.ゲーム情報が少ない 7.誌面がゴチャゴチャして読みにくい 8.ほかのニンテンドウ64誌と区別がつかない 9.攻略記事の掘り下げかたが不満 10.ゲーム以外の記事が読みたい 11.コミックが始まってうれしい

⑫付録の内容について教えてください(いくつでも)。
1.これからも攻略記事を別冊付録で読みたい 2.攻略記事は本誌にまとめてほしい 3.これからもシールをつけてほしい 4.シールがなくてもいいから値段を下げてほしい 5.定期的に別冊付録をつけてほしい

⑬ゲームボーイ、スーパーファミコンのなかで、ニンテンドウパワーの書き換えに入れて欲しいゲームを教えてください。

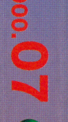
⑭これから発売されるニンテンドウ64、ゲームボーイ、ニンテンドウパワー、64DDのソフトで欲しいものを教えてください。(3つまで)

ご協力ありがとうございました。

GAME BOY COLOR
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
ロードランナー
ドムドム団のやぼう
すべての
GAME BOY
共通
あの「ロードランナー」がゲームボーイに登場!
アクションパズルの決定版「ロードランナー」が遂に登場!
オリジナルモードのほかにストーリーモードとエディットモードがつき、面白さがさらにアップ!!
オリジナルモード
全てのカギを集め邪魔な敵をかわしつつ出口に向かえ!
簡単操作で奥の深いアクションパズルゲーム。全50面をクリアできるか!
ストーリーモード
動物達を捕らえ大もうけをたくらむ組織「ドムドム団」のやぼうを阻止するのだ。
助けた動物達を育てることでエンディングが変化する!
エディットモード
エディットモードではオリジナルステージを作ることができます。
もちろん通信機能に対応しているので友達同士で交換しよう!
好評発売中!
希望小売価格
3,980円(税別)
ゲームボーイカラー
GB ゲームボーイ
※赤外線通信はゲームボーイカラーのみの機能です。
スーパーゲームボーイ対応
通信ケーブル対応
赤外線通信対応
株式会社エクシング
エンタテイメント事業部
http://www.xing.co.jp/
〒108-0023 東京都港区芝浦3-11-13 SUDOビル3F
TEL：03-5443-1636(ユーザーサポート番号)
お問合せは月・水曜日の15:00～18:00(祝・祭日を除く)でお願いします。
XING ENTERTAINMENT
©1983 Douglas E.Smith All rights reserved ©XING 2000 "Lode Runner" is a trademark of Douglas E.Smith and licensed through T&E SOFT, Inc.

月刊ファミ通64+(プラス)［2000.07 5/20発売号］
ファミ通64+ ロクヨン+プラス
●平成12年7月1日発行(毎月1回1日発行)　●第2巻 第7号 通巻13号
●発行所　株式会社エンターブレイン　●発行人／編集人　浜村弘一
●〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10 Tel.03-5433-7850(営業局)
Nintendo powered by ファミ通
特別定価 550円 本体524円
T1107863070559
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷　©2000 ENTERBRAIN, INC.　雑誌 07863-07

ファミ通64+
ロクヨン+プラス 2000.07



● 別冊付録 100ページ！『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』

● 増ページ 徹底攻略『パワプロ2000 ポケット2』

enterbrain